ARKHAM KNIGHT ROCKSTEADY REGRESA A GOTHAM



Número 023
5,95 €// Canarias 6,10 €
GRUPO ZETA

Xbox One | PS4 | PC | Wii U | PS3 | Xbox 360 | PS Vita | 3DS | iOS | Android | Arcade | Retro

Morpheus y Oculus Rift: la nueva realidad virtual

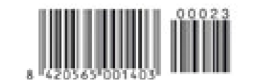
PS4 VS XBOX ONE
2º ROUND
¿QUIÉN LLEVA VENTAJA?

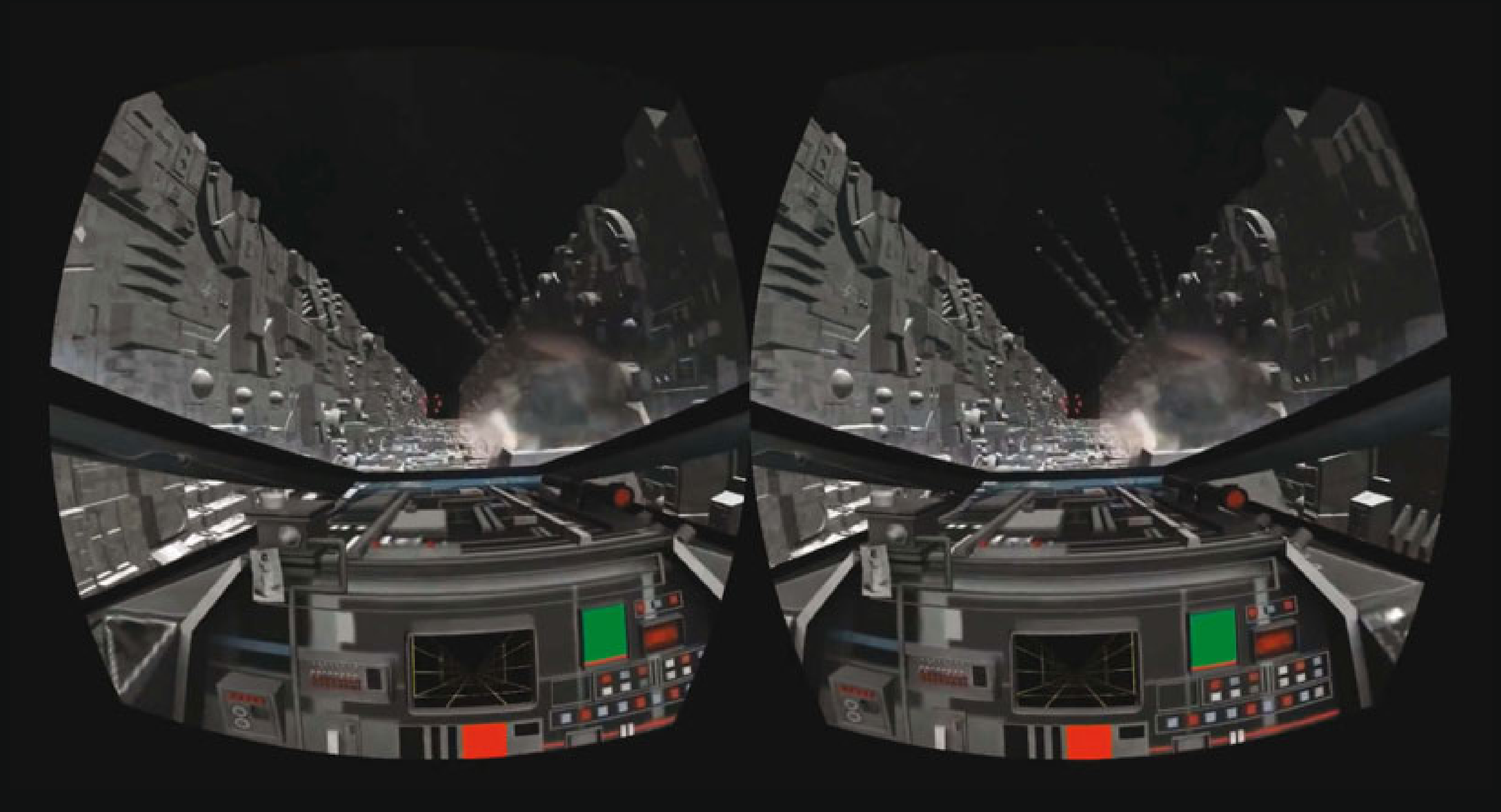
EL REY DE LA PISTA
Mario Kart 8 al rescate de Wii U

¿EL FIN DE DAYZ?
Rust pone en marcha otro apocalipsis

SECCIÓN RETRO
Driver, Spiderman, Counter-Strike, Mortadelo y Filemón, Jefazos: Rez...

DESTACADOS
WATCH DOGS MARIO GOLF WORLD TOUR ASSASSIN'S CREED: UNITY MURDERED: SOUL SUSPECT THE CREW
CHILD OF LIGHT ODDWORLD NEW 'N' TASTY HEARTHSTONE BLOOD BOWL 2 ULTRA STREET FIGHTER IV





No es la primera vez que se dice que la realidad virtual es algo revolucionario. Ha habido exposiciones, películas, juegos y mil formas más en las que se ha aplicado, sin demasiado éxito. Siempre fue una mirada al futuro y una manera de hacer real la ciencia ficción que tanto nos gusta, pero no ofrecía demasiado una vez superabas la impresión. Hasta ahora. La tecnología se ha abaratado, el desarrollo de videojuegos la ha abrazado como algo integral, y proyectos como Oculus Rift han recibido un apoyo multimillonario para ser una realidad del mañana. Y por mucho que mencionar Facebook y realidad virtual en la misma frase dé algo de miedo, no podemos sino estar algo esperanzados.

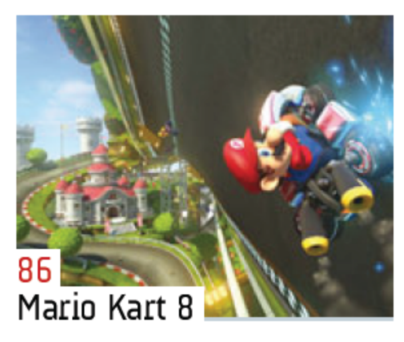
De eso hablaremos en este número, pero también de otras muchas cosas, como por qué los zombis están tan de moda todavía y no parece que vayan a morirse (de nuevo) pronto. También echamos un nuevo vistazo a PS4 y Xbox One ahora que ya llevan unos meses con nosotros. ¿Merece ya la pena comprarlas? ¿Quién lleva la delantera por el momento? Y echando la vista atrás, hablaremos de Driver, un juego que todos recordamos con cariño, y de SuperMan, que tiene un título que preferimos ni recordar.

¿Habéis traído algo contra el mareo? El número de este mes viene bastante movidito.


SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>
0023 0000


3
CREDIT 00

EL DEBATE


86
Mario Kart 8

REPORTAJES



PREVIEWS

ANÁLISIS

RETRO

STACADOS





20 Reportaje

Cambio de vista

Tras el anuncio la primera máquina virtual por parte de Sony, Project Morpheus, games se sumerge en el mundo de la VR para examinar la nueva batalla que se avecina entre las consolas de videojuegos

> "Por suerte, tenemos tantas opciones que es casi imposible que dos jugadores vivan las mismas experiencias"
> Drew Karpyshyn, guionista, Mass Effect

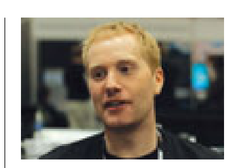
(REINCIDENTES)

¿Rejugables o perezosos?

→ Los juegos narrativos cada día son más cortos, aunque supuestamente pueden volver a jugarse varias veces para desbloquear logros y finales alternativos. ¿Es lo que buscamos?

Rejugable. Si el sector fuera Twitter, la palabrita llevaría un *hashtag* y sería tendencia a nivel global. Los juegos cada día son más cortos, o deberíamos decir incompletos: entre las paletadas de DLC y la exigencia de repetir una y otra vez las mismas pantallas o de cazar cientos de coleccionables para ir desbloqueando cosas, más bien parece que los juegos actuales pretenden ser chicles de tarde de verano, masticados hasta que no quede un ápice de sabor. ¿Quién presiona a los desarrolladores para seguir esta fórmula (en la que ha caído hasta Nintendo con *Mario Golf*)? ¿Qué pasó con los juegos que eran rejugables por su propio atractivo o diversidad?

"No pretendemos que la gente juegue a nuestros títulos más de una vez", afirma Thomas Grip, director creativo de Frictional Games, el estudio responsable de *Amnesia*, *Penumbra* y el inminente *Soma*. "Sí tenemos cierta presión para que duren determinado tiempo, pero nunca hemos sentido la necesidad de hacerlos rejugables". Grip es de los que opinan que lo que hay que hacer es mejorar la narrativa de los juegos, como dejó claroen la GDC de este año, con una charla sobre cómo fusionar mejor historia y mecánica.



Arriba Thomas Grip, de Frictional, no quiere que vuelvas a sus juegos una y otra vez.

Entendámonos: la rejugabilidad es necesaria y bienvenida en un montón de juegos (pensad desde *Resident Evil 4* o *Bayonetta*, a juegos que la conviertan en virtud, como *Vanquish* o *Bulletstorm*) pero, ¿es necesaria en los títulos en los que prima la narrativa, en el tipo de obras a las que aspiran creadores como Grip? "Algunos juegos dan lo mejor de sí mismos en la rejugabilidad, como en el caso de *Tetris*", explica. "Pero cuando añades una historia las cosas se complican un poco, en mi opinión porque ahí dependes de que el jugador quiera volver a vivirla. Por ejemplo, hay personas que tienen un libro favorito, que leen una vez al año". Así que el desafío consiste en crear una historia lo bastante atractiva, en vez de meterle aditivos artificiales para que el jugador *tenga* que volver a jugar. Lo mismo pasa con la mecánica: tiene que ser lo bastante buena como para que el jugador quiera volver a ella. Nuestras películas favo-

TELETIPOS → LOS REMAKES DE POKÉMON, TAMBIÉN EN 3DS: ZÁFIRO Y RUBÍ PARA OTOÑO

Sumario

Tu guía de grandes historias

"Un mago nunca repite sus trucos, porque la gente puede detectar el patrón y prestar más atención"
Thomas Grip, director creativo, Frictional Games

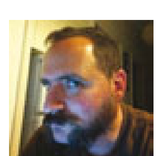
"La 'trama' de los mapas de Counter-Strike no varía, pero no existen dos partidas iguales: los jugadores crean su narrativa"
Ed Stern, guionista jefe, Splash Damage

ritas, por ejemplo, las que vemos una y otra vez, nos atraen por su calidad, no porque nos ofrezcan una experiencia nueva cada vez. En el caso de los juegos, el medio lleva la repetición incorporada a la gramática; cualquier arcade, desde *Pac-Man* hasta *Tetris*, consiste en la búsqueda de la (en ocasiones inexistente) "partida perfecta" como toda narrativa de segundo nivel, entre jugador y juego. Una historia de superación y estética en la que no hacen falta guionistas ni personajes para disfrutar las mil variantes de una partida. Pero, ¿qué pasa en los títulos actuales, cuando la rejugabilidad metida a pulso incluso puede cargarse la experiencia?

"Un mago", prosigue Grip, "casi nunca repite el mismo truco durante una actuación. Porque el público puede detectar patrones, o porque cuesta más desviar su atención la segunda vez, con lo que te arriesgas a que descubran el truco y lo echen a perder. Pasa lo mismo con los juegos: metemos tantos trucos que solo sirven para una vez. Por ejemplo, en *Amnesia* sacábamos mucho partido al hecho de que el jugador no tuviese claro ni dónde había peligro ni qué pasaba cuando les mataban. No hay rejugabilidad ahí, y son elementos que tendríamos que desechar si nos impusieran que fuese rejugable. Si fuese algo obligatorio, algunos juegos no existirían, sencillamente".

EN REALIDAD, CASI todos los juegos modernos decidieron hace tiempo que la rejugabilidad dependería de un modo alejado de la historia principal: el multijugador. Ed Stern, guionista de Splash Damage, ha participado en títulos como *Enemy Territory*, *Brink*, o el multi de *Batman: Arkham Origins*. "Trabajo en superproducciones, casi siempre en multijugadores de disparos, tratando de buscar una salida a las limitaciones técnicas… Sí se hace bien, un multijugador puede servir como caja de herramientas, reglamento y escenario para que los jugadores inventen su propia narrativa. La 'trama' del mapa *Dust2* de *Counter-Strike* no varía, pero no hay dos partidas iguales. Incluso aunque se repitan elementos como el campero que siempre te caza en las puertas".

Le preguntamos a Stern qué piensa de que los jugadores tengan que encontrarse una y otra vez con sus frases, incluso cuando está satisfecho con ellas: "Depende del proyecto. Escribir para los jugadores requiere cierta →

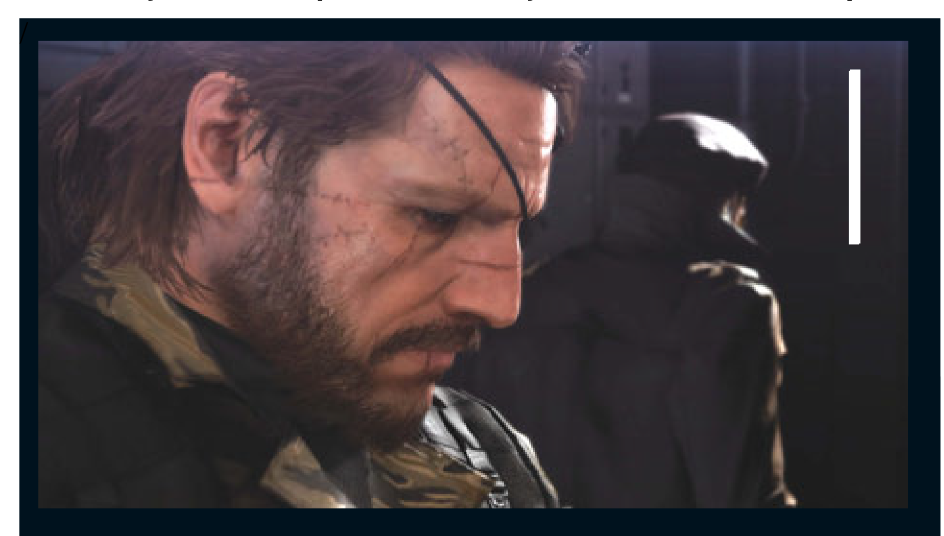

Arriba Ed Stern, de Splash Damage, confía en el poder del multijugador para que el público no abandone sus títulos.

"Me paso cinco años haciendo un juego, y un jugador se lo termina en 12 horas. Es bastante descorazonador"
Ken Levine, codundador, Irrational Games


SONY PIERDE DINERO POR CUARTO AÑO CONSECUTIVO, PESE AL ÉXITO DE PS4.

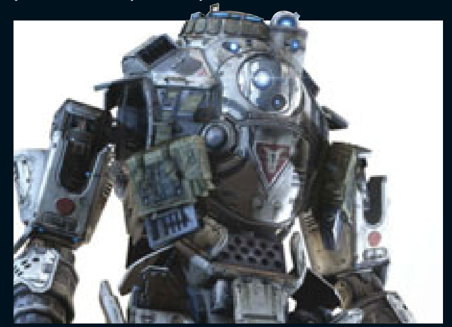

EL DÍA DE LA MARMOTA

→Es muy fácil / si lo piensas / Es muy fácil / si lo intentas (repetir)



METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES

■ KONAMI ELIGIÓ MARZO para arrastrar por el suelo la reputación de Solid Snake con *Metal Gear Solid: Ground Zeroes*. Un juego cuya misión principal, si te saltas las cinemáticas y pasas de secundarias, se puede acabar en diez minutos literales. En una hora y media siguiendo la manita de Kojima. Ante las críticas, Konami se ha defendido señalando la cantidad de desbloqueables y coleccionables repartida por este prólogo de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (porque no es más: *Ground Zeroes* es ésa primera misión impresionante de cada *MGS* vendida como juego aparte). Algunos de ellos son exclusivos de la segunda vuelta y, aunque es cierto que para reunir todo se necesitan unas cuantas horas, es una pobre excusa para lo que ofrece *Ground Zeroes*.



TITANFALL

■ TITANFALL CUENTA CON una narrativa bastante curiosa. Aquí no hay división entre campaña y multijugador, sino una combinación de ambas: el juego aprovecha las salas de espera para plantear las misiones y apoya el resto del peso narrativo en las retransmisiones de radio y vídeo que recibimos durante el sarao en curso (a las que, seamos sinceros, cuesta prestar atención en medio de la balacera desmedida). Tampoco es que importe mucho, porque se dirige al público de una de las sagas que más desprecio muestra por las campañas año tras años: el del pegatiros moderno.



INFAMOUS: SECOND SON

■ EL KARMA ES el sistema moral de *InFamous: Second Son*. Una ética en la que no hay escalas de grises donde solo se puede ser un malote de caricatura o un bienhechor de tebeo pre *Watchmen*. Como ya es tradición en la serie, nuestro camino por los absolutos no cambia mucho (excepto en poderes y recompensas) hasta la última misión, dependiente directamente de nuestra moral de colorines. Con lo que la rejugabilidad se reduce a dos opciones: o bien volver a jugarlo todo tomando las decisiones opuestas, o bien buscar el final alternativo en Youtube.

➔ habilidad para transmitirles información útil: 'Escucha, esto no es importante, vete allí, lo que buscas está por allí'. En términos de diálogo en sí, no hay línea que aguante un montón de repeticiones. Ahora, si escribo una buena línea, y el actor de voz la hace mejor aún, y de repente me la encuentro como firma de algún usuario en un foro... Es algo que sienta muy bien".

A diferentes estudios, diferentes prioridades. Splash Damage trabaja en el opuesto natural a las intenciones de Frictional: escenarios que se supone que tienen que jugarse una y otra vez. Stern opina que "los editores se empeñan bastante en que sus juegos concebidos para un jugador cuenten también con multi, para que la gente siga jugando y sus amigos sigan comprándolo. En ocasiones el multi es algo apresurado, un diseño posterior, y se nota. Y, en otras, son extensiones muy medidas del juego principal, hasta el punto de que el monojugador es poco más que un tutorial glorificado del multi, el auténtico protagonista. El multijugador ha demostrado que puede ser una forma efectiva de mantener al jugador atado a un título, mucho más que modificar la parte para un jugador para que sea rejugable".

Sin embargo, ese último apartado es justo la obsesión particular de Ken Levine, exdirector creativo de Irrational Games. Su conferencia de la GDC, "Legos Narrativos", exponía sus teorías para una 'narrativa rejugable hasta el infinito' (cosa que, en nuestra opinión, ya existe en ciertos géneros: las campañas de *Civilization* o de *X-com*). Levine quiere olvidarse de las complejidades y el detallismo de las tramas de sus títulos anteriores: menos determinismo tipo *BioShock* y más desarrollo abierto. Llevado incluso a la generación de diálogos, a perso-


Dentro Juegos como *Call of Duty* o *Titanfall* dependen del multijugador para alargar su vida útil.


SQUARE ENIX ESTÁ PENSANDO SI TRADUCIR Y SACAR SU MMORPG DRAGON QUEST X EN OCCIDENTE



Dentro Prólogos rejugables a precio *premium*: la última frontera.

> "La personalización de la experiencia, en mecánica y en diseño narrativo, es esencial para los títulos que hacemos en BioWare"
>
> Drew Karpyshyn, guionista principal de Mass Effect

najes que reaccionen al jugador de forma novedosa para crear algo nuevo. ¿Recordáis las promesas de Radiant antes de que saliese *Oblivion*? Levine quiere eso, con el añadido de que cada PNJ cuente con rasgos aleatorios en cada partida. Algo que suena ambicioso desde una doble perspectiva, tanto técnica como narrativa. Por un lado, supone decir adiós a la idea de "mi secundario favorito" (o que éste sea uno distinto en cada recorrido) y, por otro, dudamos bastante de la capacidad de los ordenadores para escribir historias conmovedoras, especialmente en un medio en el que a los humanos ya les cuesta.



Drew Karpyshyn es un referente entre los guionistas de videojuegos: *Baldur's Gate II*, *Star Wars: Knights Of The Old Republic* y *Mass Effect* son parte de su impresionante currículo. "Nos esforzamos mucho en que nuestras historias sean rejugables. Creo que uno de los méritos de BioWare, en *Mass Effect* por ejemplo, es que los jugadores pueden recorrer la historia varias veces y vivir experiencias muy distintas. Las opciones de Paragon y Renegado modifican bastante la historia, hasta el punto de que afectan a puntos vitales de la trama y la supervivencia de ciertos personajes. La personalización es esencial en nuestros títulos, tanto en mecánica como en diseño de la historia. Por suerte, tenemos suficientes opciones como para que no existan dos jugadores de *Mass Effect* que hayan vivido la misma experiencia, incluso en varios recorridos". Aunque existe un obstáculo más para esos recorridos extra.

ACABARSE LOS JUEGOS no es muy común. Tom Abernathy, director narrativo de Riot Games, y Richard Rouse III, jefe de diseño de Microsoft Game Studios, dieron una charla conjunta sobre narrativa lúdica en la GDC, titulada "Muerte a la estructura en tres actos", donde exhibieron estadísticas basadas en los logros de Steam relativos a finales de juego. Solo el 32% de los habitantes de *Skyrim* se lo acabaron. Peor aún, solo el 47% de los visitantes de Aperture Labs terminaron *Portal* (¡un juego de tres horas!). *The Walking Dead*, esa gran historia de Telltale que solo ha concluido el 39% de la gente. Donde un tercio, directamente, no llegó ni al final del primer episodio. La conclusión es que a la mayor parte de la gente no le importa la historia ni en su primera partida. Y visto así, quizá no estemos como para malgastar recursos y diluirla pensando en la rejugabilidad.



Arriba Drew Karpyshyn empezó en *Baldur's Gate* y ha sido el guionista principal de los tres *Mass Effect*.

¡LO HE CONSEGUIDO!

→ La satisfacción de los cazalogros

■ LA CURIOSIDAD ES uno de los grandes motores del jugador: acabas el juego, lees la lista de logros e inmediatamente sientes la necesidad de volver a jugar para conseguir ése que te ha llamado la atención. A Ed Stern también le pasa: "Despreciamos los logros sin pensar en lo que conllevan. Yo iba a decir que a mí no me afectan, pero me he acordado de las horas que he perdido en *Modern Warfare* solo para desbloquear una *skin* alternativa". También cumplen una función útil para los diseñadores. "Disponemos los logros para influir en el jugador, en su reacción frente al diseño. Nos sirven para picar a la gente y que exploren aspectos del juego en los que no se fijarían si no estuviesen".

Thomas Grip no lo tiene tan claro. "Sí, funcionan muy bien cuando se destinan a que el público se adentre más en el juego. Pero no sirven para nada cuando los pones encima de cosas que son satisfactorias de por sí. Está demostrado que ese tipo de logros solo sirven para eliminar el interés del jugador. También odio los que saltan en los momentos más intensos o emotivos de la trama, que se cargan la atmósfera. Me molestaban mucho en *Heavy Rain*, por ejemplo".

→ MINECRAFT PROSIGUE SUS PLANES DE DOMINACIÓN MUNDIAL Y APARECERÁ EN PS VITA 

(OPINIÓN)

Libertad Ilusoria

¿Tenemos capacidad de decisión en los juegos?

→ El videojuego como medio destaca por sus capacidades de inmersión, dinamismo e interactividad. Los desarrolladores llevan años explorando los límites de cada una de estas parcelas, y una de sus herramientas favoritas actuales es la incorporación de sistemas morales. Pero, ¿influyen de verdad en nuestras partidas? ¿Ofrecen realmente capacidad de decisión?

Cojamos *BioShock*, por ejemplo, un juego que nos lleva de la manita por las ruinas nada metafóricas de una de las pseudofilosofías más individualistas. No tenemos libertad en nuestro recorrido moral, más allá de cierto deseo innato en nuestro avatar de ayudar a 'los buenos'. Parece simple, ¿no? Una historia en blanco y negro, donde hay un malo definido (Ryan, el dictador clasista que hundió su propio sueño de Rapture) y un aliado con una causa justa (Fontaine, que lucha por un futuro mejor más allá del elitismo que cimienta la ciudad sumergida).

Es la base de casi todos los juegos: la ilusión de una moral binaria, un simulacro que modela una ética reduccionista entre absolutos inamovibles: el Bien y el Mal como caretas de lo que de verdad importa: modificaciones mecánicas asociadas a nuestro viaje moral *Mass Effect*, a pesar de sus grandes momentos y giros morales, termina reduciendo su trilogía a una elección entre colores éticos que no va mucho más allá de las limitaciones del reciente *inFamous: Second Son*.

Quizás la escala más flexible sea el karma de *Fallout*, que sustituye las elecciones binarias por un sistema de puntuación. Tal vez sea la única serie donde las elecciones no están claras desde el principio ni el viaje moral termina convirtiéndose en una serie de estereotipos de opereta. Pero, aún así, también presenta la ilusión de decidir en libertad. En realidad, no importa lo que hagas, porque las consecuencias de tus actos no son sino ramas más sutiles del árbol de scripts que sustenta todo juego narrativo. Pero, al igual que en el resto de simulacros, el problema surge cuando podemos ver el diseño, cuando al estudio ilusionista se le va la mano con el truco.

Citábamos el final de *Mass Effect* como máxima pifia moderna: tras la genofagia, el destino de los quarianos, y otro par de arcos de máxima tensión emocional, al final todo se limita a escoger la cinemática que ponga broche a las aventuras de Shepard, independientemente de tu viaje final: las Ítacas mal entendidas. O, a un nivel más bajo, las obligaciones impuestas por cualquier rolazo virtual, en el que es imposible salirse del corsé

Debajo *Alpha Protocol*, la joya de Obsidian, ofrecía recompensas a nuestras reacciones, no a la moralidad de nuestros actos.





FX INTERACTIVE CELEBRA 30 AÑOS DE DINAMIC CON UN "MUSEO" ONLINE CON SUS JUEGOS DE SPECTRUM



Dentro 'Pulsa X para demostrar tu personalidad'. 'Pulsa X para lavarte los dientes'. 'Pulsa X para tus delirios de grandeza narrativos'.

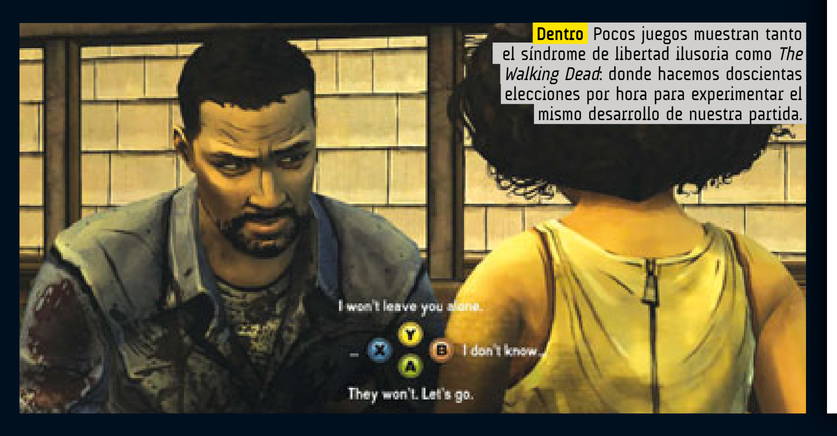
> " Los juegos de rol físicos permiten discutir con el máster desenlaces no previstos, algo que solo hemos visto en el multi de Vampire: Redemption "

preestablecido por los diseñadores a la hora de interactuar con personajes. Cualquier título de lápiz y papel te dejaría discutir con tu máster el destino de esa misión o de ese personaje secundario, en vez de tener que amoldar a tu personaje a un par de decisiones ineludibles en momentos muy determinados. Por lo que a los videojuegos respecta, no somos hombres, sino esclavos de los Andrew Ryan, bailando al son de cada petición de Fontaine.

¿PUEDEN JUEGOS COMO *Watch Dogs* romper el paradigma? El título de Ubisoft ha escogido el camino contrario: no medir moralmente nuestras decisiones. Ya comentábamos el mes pasado que puedes vaciarle la cuenta corriente a una madre soltera sin apenas recursos, pero que preferimos no hacerlo por *nuestro* propio sentido moral, no porque el juego nos impusiera puntuaciones en uno u otro sentido. El medidor habitual, el 'anda, le has robado a una pobre mujer: karma -25', posiblemente nos habría llevado a limpiarle los ahorros, ya sea porque buscásemos el final malvado o porque, haciendo tablas en nuestra cabeza, pensásemos cómo compensar la mácula más adelante (esas cacerías de necrófagos en *Fallout*...). Al despojar de mecánica la ética, sin embargo, lo que consiguen es que nos proyectemos mejor sobre nuestros avatares. Y ahorrarse algunos scripts.

Es algo que ya estaba presente en el *Deus Ex* original y que su secuela, *Deus Ex: Human Revolution*, no llegó a entender del todo: un trasfondo, bien escrito, que nos sumerja en el mundo jugable, vale por todos los sistemas de colores del mundo. Y, sobre todo, elimina esa forma de jugar los diálogos prestando menos atención a la historia que a los efectos sobre la barrita de santidad de nuestro personaje. Incluso *Dragon Age: Origins*, que ponía todo el peso de nuestras decisiones en las reacciones de nuestros compañeros, sometía lo de siempre -un sistema que apenas ha cambiado desde *Knights of the Old Republic*- al vaivén de las consecuencias numéricas: afianzar nuestras relaciones con los miembros del grupo tenía efectos jugables: ¿para qué voy a salvar a los refugiados de Lothering si lo que quiero es el bonus que me da encalomarme a Morrigan?

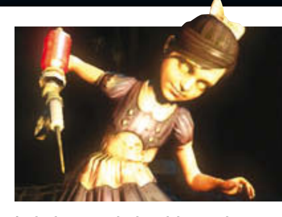
El problema no son los límites del medio, sino la velocidad a la que los títulos se fagocitan entre sí, olvidando llevar la innovación más allá: un sistema de blanco y negro diseñado para la dicotomía Jedi/Sith (que BioWare llevó mucho mejor que el propio Lucas) se considera hoy la norma para la balanza moral de cada juego. Es hora de que *Watch Dogs* o *The Witcher 3* cambien un catecismo que venimos arrastrando desde hace once años.



Dentro Pocos juegos muestran tanto el síndrome de libertad ilusoria como *The Walking Dead*: donde hacemos doscientas elecciones por hora para experimentar el mismo desarrollo de nuestra partida.

LA BRÚJULA MORAL

→ Puede que los juegos vivan en un sistema ético más binario que el catecismo franquista, pero eso no quita para que quieran ponerse trascendentes.



LAS LITTLE SISTERS DE BIOSHOCK

■ Si hubiésemos sabido desde el principio que perdonar a las Little Sisters no iba a tener más consecuencias que unas líneas de diálogo y un vídeo, no habrían quedado ni los paluegos de su Adam. A lo mejor Levine se equivocó situando la elección en la única fuente de superpoderes de todo el juego. Máxime cuando veníamos cabreados de enfrentarnos a cada Big Daddy y, peor, cuando nos habíamos dado cuenta de que las Vitacámaras rompían por completo la dificultad del título.



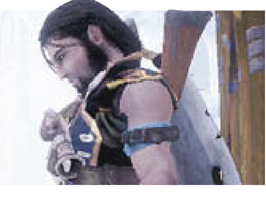
ATOMIZAR MEGATON EN FALLOUT 3

■ Uno de los pocos momentos en los que Bethesda estuvo a la altura de sus predecesores: Megaton, la ciudad construida (con religión propia y todo) en torno a una bomba atómica que *aún* no ha estallado... A no ser que te dejes llevar por el dinero ofrecido por Tenpenny y adelantes el inevitable desenlace. Luego, puedes liderar una revuelta necrófaga y volarle la cabeza a Tenpenny en su propio ático amurallado, porque en *Fallout* nadie está a salvo. La pregunta moral real es, ¿quieres cargarte la primera casa propia que te ofrece el juego?



LA HEREJÍA GETH DE MASS EFFECT 2

■ *Mass Effect* no se dejó ni uno de los grandes temas filosóficos de la ci-fi en el tintero, incluyendo la singularidad y nuestra relación con las IA autoconscientes. Aunque la ejecución fuera en ocasiones un tanto inferior al concepto: cuando Legión nos informa de que los Geth aliados de los Segadores son herejes de su especie, podemos matarlos o reescribir su personalidad. Y la segunda opción, la de lobotomizar a toda una subespecie, es la buena.



EL ENVEJECIMIENTO PREMATURO DE FABLE II

■ Una de las pocas decisiones con consecuencias del irregular *Fable II* nos pone en el centro de una maldición: ¿queremos sufrirla y envejecer o, por el contrario, preferimos que una inocente jovenzuela pierda la lozanía para siempre? Evidentemente, y considerando que ni un solo habitante de la Albión de Molyneux tiene personalidad propia, escogimos la opción B. También sospechábamos que la decisión jamás volvería para mordernos el trasero: los *Fable* ladran mucho...

→ UNREAL TOURNAMENT ANUNCIA SU REGRESO COMO FREE-TO-PLAY, COMO SI LE IMPORTASE A ALGUIEN

(TE ESTAMOS VIENDO)

Ubisoft Montreal, al descubierto

→ Jonathan Morin y Danny Belanger, director creativo y supervisor de diseño de Watch Dogs, respectivamente, nos explican cómo han recreado Chicago desde Canadá, y sus obsesiones particulares con la vigilancia digital en nuestro mundo.

¿Hasta que punto es contemporánea la historia de *Watch Dogs*?

JM: *Watch Dogs* es un juego que explora el impacto de la tecnología en nuestra sociedad. Tanto la privacidad como la paranoia son parte de la temática pero, en el fondo, es una reflexión sobre los seres humanos y su relación con la evolución. Desde luego, es difícil que tenga más relevancia que en el contexto actual. Aunque, si te paras a pensarlo, el debate sobre la democratización del conocimiento siempre está presente. Ya lo estuvo con la imprenta o la aparición de las bibiliotecas públicas, que también generaron en sus inicios discusiones muy parecidas a las que tenemos hoy sobre el control de Internet o sobre personajes como Julian Assange o Edward Snowden. Puede que ahora sea el momento más oportuno para contar esta historia, pero también creo en que necesitamos que nos recuerden estos temas de vez en cuando para que nuestra sociedad tome las decisiones correctas. Si *Watch Dogs* puede contribuir aunque sea un poquito al debate, habrá triunfado para mí.

¿Qué lugar ocupa Aiden en la escala evolutiva de los protagonistas de videojuegos?

JM: Aiden Pearce es un hombre obsesionado con la seguridad y la vigilancia. Monitoriza cada segundo de su familia, a sus espaldas, para protegerles de su pasado. Por desgracia, eso no evitará que su familia esté en peligro una vez más, y Pearce tendrá que cruzar la línea roja y tomarse la justicia por su mano. Poco a poco, pero sin descanso, se convertirá en una suerte de justiciero moderno. Ojo, no estamos hablando de un superhéroe de los 70, sino que es un personaje realista y tendrá que lidiar con las consecuencias de sus actos.

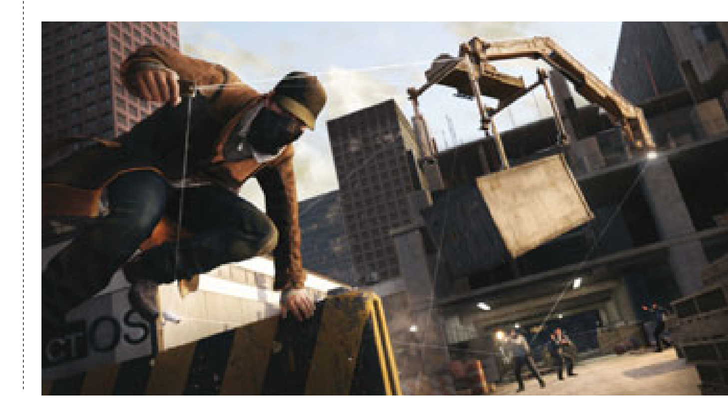


¿Hasta qué punto os ha influido trabajar codo con codo con los equipos de *Assassin's Creed*?

JM: Sí, hemos visto a los fans compararlos alguna que otra vez, algo normal si tenemos en cuenta que ambos juegos salen del mismo estudio. Pero, si los examinamos más de cerca, la única mecánica real que comparten es la navegación contextual, y cambia bastante de uno a otro en sensaciones y ejecución. Queríamos grandes persecuciones a pie y que no hubiese fisuras entre desplazamiento y tiroteos. Queríamos ofrecer un avatar más natural, más adecuado para los juegos de mundo abierto. Nuestras elecciones han surgido de nuestras necesidades, no de otros proyectos pasados de Ubisoft Montreal.

¿Habéis hecho el diseño de Chicago con esas ideas de "desplazamiento y tiroteo" en mente?

DB: La verticalidad juega un papel funda-



Debajo Nuestro Aiden Pearce puede recorrer su entorno tanto a pie como manipulando todo tipo de máquinas.



NINTENDO DECIDE ABRIRSE A LOS PAÍSES EMERGENTES CON NUEVAS CONSOLAS DE BAJO COSTE

Detrás del espejo

→ El productor senior explica la exploración

"LOS JUGADORES DE Watch Dogs tendrás varias formas de explorar Chicago. Hemos tenido en cuenta todas las dimensiones de la ciudad mientras la diseñábamos: la calle, los interiores... Pero también las zonas perdidas, los callejones o las azoteas. Chicago también cuenta con una importante parte subterránea que aprovechar. Por último, recordemos que podemos explorar tanto la ciudad física como su capa digital, invadiendo la privacidad de sus habitantes. Podemos explorar interiores tanto físicamente como a través de nuestras habilidades de hacker", cuenta Dominic Guay.

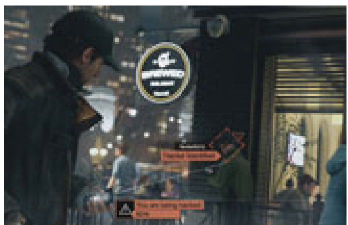
Arriba Aiden está todo el día enganchado al móvil, hackeando Chicago en los ratos libres que le deja Tinder.

mental en *Watch Dogs*. Aiden Pearce es muy ágil, y sabe trepar. Se le da realmente bien. También es muy hábil en otros ámbotos y puede hackear plataformas y carretillas elevadoras para llegar más alto, algo que da bastante libertad al jugador para que diseñe su propio plan de acción. En este sentido hemos tenido en cuenta la verticalidad a la hora de diseñar la exploración, con torres y con la búsqueda del punto adecuado para capturar códigos QR con nuestro móvil. ¡El uso de la altura en los modos online también ofrece varias ventajas vitales a los jugadores que sean más avispados!

¿Por qué motivo os habéis decantado por la ciudad de Chicago como metrópoli jugable y no por cualquier otra?

JM: Bueno, para empezar, Chicago es una de las grandes ciudades del planeta. Desde su fundación hasta nuestro días, encarna tanto las ideas de modernidad y progreso como las del crimen y la corrupción; de riqueza sin freno y alta cultura conviviendo con pobreza extrema y violencia brutal. Estas contradicciones hacen que Chicago sea perfecta para un juego de mundo abierto como el nuestro, porque el jugador siempre verá la dicotomía de la propia ciudad. Por supuesto, también cuenta con numerosos monumentos y una arquitectura que son totalmente reconocibles por quienes conozcan la ciudad, lo que siempre es un plus para esos jugadores. Si has estado en Chicago, sin duda vas a tener bastante *déjà vu*.

Por otra parte, las historias a las que conectarse mientras monitorizamos la ciudad son un reflejo detallado de la Chicago actual. Y ese nivel de detalle es responsable en parte del entusiasmo de los jugadores con nuestro juego: al público le interesa el detallismo tanto como a nosotros.



Arriba La recreación de interiores inyecta nueva vida a la exploración urbana.



Abajo Esa idea de 'desplazamiento y tiroteo sin fisuras' nos llama la atención. Ni Assassin's ni GTA lo han conseguido todavía.

→ GHOST GAMES CONFIRMA QUE ESTE AÑO, POR PRIMERA VEZ DESDE 1997, NO HABRÁ NEED FOR SPEED

A PIXELAZOS

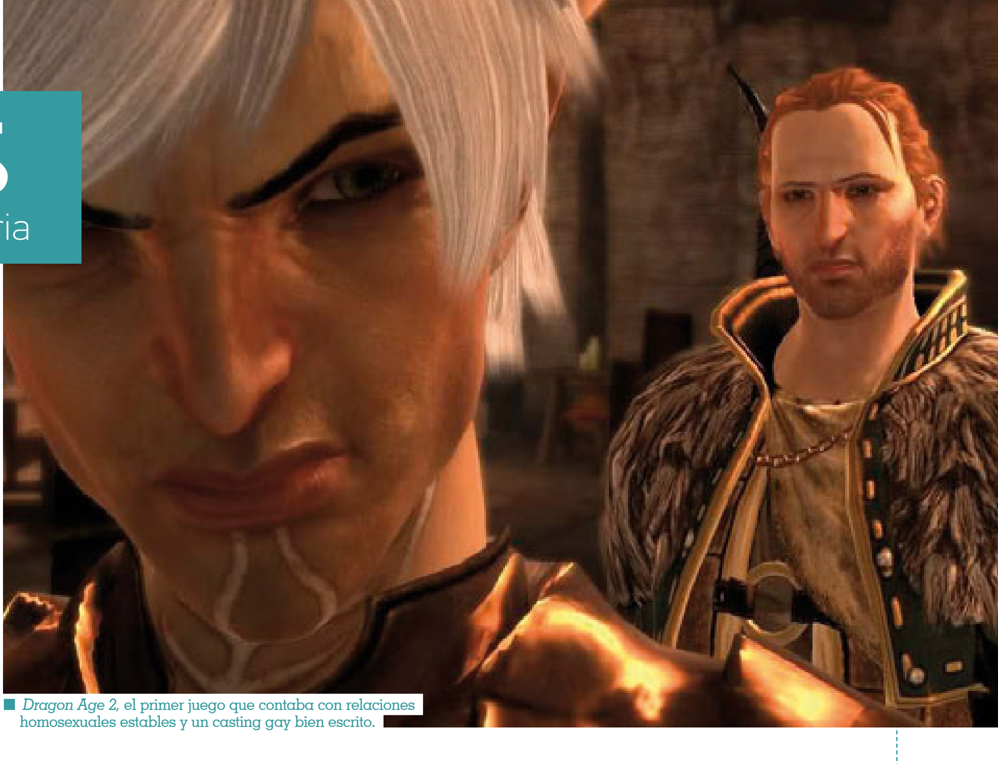
Javi Sánchez versus la industria

Toma que Toma que Tomodachi

Pocas veces un bug ha hecho tanto daño. Nintendo lanzó *Tomodachi Collection: New Life* en Japón a principios de abril, una secuela mezcla entre *Los Sims* (*¿Los Miis*?) y *Animal Crossing* destinado a encandilar a la audiencia más crecida de este último con matrimonios y cositas de adultos tradicionales. El problema es que un bug permitía casarse con gente de tu mismo géner... Espera un maldito segundo. ¡El problema es que fuese un bug el que permitiese casarse con gente de tu mismo género! No, tampoco. ¡El problema es que Nintendo corrigió el bug *para siempre* y anunció que, para cuando llegase a Occidente, nanay de bodas gay!

Podría seguir un rato con esto: Nintendo metió aún más la pata al decir que *Tomodachi* no pretendía hacer "ningún comentario social", cayendo en uno de los grandes pecados heteronormativos. Básicamente, que una boda gay supone algún tipo de "comentario social" mientras que una boda de blanco y por la iglesia no implica ningún tipo de nada, *porque es lo normal.* Ya saben, la aplicación de la justicia moderna es un tipo de comentario social porque *lo normal* era ser Batman: tomarte la justicia por tu mano. ¿Que las mujeres voten? Eso no fue *normal* hasta mediados de este siglo. Prohibir el trabajo infantil en Occidente *no fue normal.*

También podría seguir un rato con los *reductio ad absurdum*, pero creo que queda claro. Y me fascina más que semejante gamba viniese, para colmo, de Nintendo America, que es para mandar a todos sus PR a galeras. Especialmente cuando el presidente Obama está a tope con la igualdad y a los detractores del matrimonio gay se les identifica cada día con los flipados del Tea Party y su trinidad religiosa: Jesucristo, darwinismo bruto y armas de fuego.



Dragon Age 2, el primer juego que contaba con relaciones homosexuales estables y un casting gay bien escrito.

Nintendo debería aprender algo de Electronic Arts

Para agravar el asunto, la polémica ha coincidido en el tiempo en un corchete entre Jason Collins (el primer jugador en reconocer su homosexualidad en la NBA) y Michael Sam (el primer jugador en reconocer su homosexualidad *antes* de que le fichase la NFL) y una cierta ola de progresismo yanqui en general -ayudada muy mucho por una Rusia empeñada en volver a ser el enemigo y, de paso, retroceder al medievo para coronar a Putin como Tywin Lannister del Cáucaso-. Lo último que necesitaba Nintendo era meter la pata cuando es una de las marcas más "blancas" para el gran público. ¿Nintendo? "Buena gente". ¿Reggie? "Estoy casi seguro de que no come niños". Etcétera.

A pesar de que la compañía ha rectificado, dicha marcha atrás es chapucera: que lo que hay se queda como está porque no puede cambiarse (ojo, *un parámetro* de un juego de 3DS. Esto lo oyen los de *Battlefield 4* y se mueren ahogados de la risa histérica en su propio código de red) y que, ya si eso, si sacan otro *Tomodachi* en vez de barrer la franquicia debajo de la alfombra, lo mismo se piensan hacer "un juego más inclusivo que represente mejor a todos los jugadores".

La decisión es nefasta por dos razones. La primera es que Tomodachi Life sale en Occidente unos días antes del E3, y este tipo de máculas no se corrigen en un mes. La segunda es que la promoción reza -aquí y allí-: "tus amigos, tus historias, tu vida". Todo lo tuyo y lo de tu Mii, excepto si *no eres normal.* No sé si Nintendo America habrá tenido reflejos suficientes (en lo narrado hasta ahora, desde luego que no, ni siquiera han retrasado el lanzamiento) para cancelar cualquier tipo de promoción. Pero más les valdría: con la prensa generalista yanqui caldeadita con lo de Michael Sam, a lo mejor tener la polémica pegada al culo en los únicos días en los que todo el mundo presta especial atención al videojuego *no sea normal.* Y otra cosa más, especialmente tras otro período de pérdidas locas.



Nintendo lleva años respetando a los furries, eso sí.

Javi Sánchez se ha zumbado todo lo que se movía en Dragon Age. Hasta el mabari.

OCHO CON NUEVE

John Tones

Acerca de por qué unos géneros mueren y otros resucitan

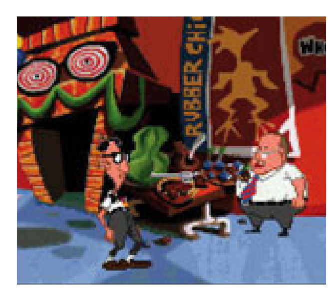


Cada mes tengo que jugar a alguna aventura clásica, bien un *point-and-click* de toda la vida, bien alguna encarnación clásica en formato táctil o adaptada para pad de consola. Pocas veces, sin embargo, la experiencia me transporta a tiempos pretéritos del género como ha hecho el flamante *Stick It To The Man!*, cuya crítica podéis leer unas páginas más allá. No es ya que su mecánica favorezca la exploración de escenarios rebosantes de recovecos, promueva que el jugador esté atento a posibles utilidades de objetos insospechados o el diálogo con personajes excéntricos que siempre tienen algo que decir (en este caso, justificado argumentalmente: el protagonista puede leer las mentes ajenas), es que su esqueleto está construido con un humor que recuerda al de los clásicos de LucasArts y al legado de Tim Schafer, a cuyos *Psychonauts* o *Grim Fandango* no cita por casualidad.

La aventura clásica es un género que nunca ha terminado de morir del todo, pero que atravesó hace un par de décadas una clara Edad de Oro y ahora disfruta de una reconfortante nueva juventud, cuando estudios independientes se pueden permitir experimentar con los límites del género, ajenos a lo que cree necesitar la industria *mainstream*, lo que da lugar a sorpresas tan reconfortantes como el bombazo en Kickstarter de Double Fine o la avalancha de premios que se llevó Telltale por *The Walking Dead*. Pero sí que es cierto que aunque el género cambie y evolucione, *Stick It To The Man!* recuerda a mecánicas y tonos, a una conexión con el jugador que prácticamente ha desaparecido del mapa. Lo que nos lleva a preguntarnos ¿qué hace morir a un género? ¿Qué los mantiene vivos? ¿Las modas? ¿Cuestiones técnicas, que es a lo que echamos siempre la culpa cuando una franquicia languidece? ¿El público, que se vuelve casual, hardcore, femenino, infantil o descerebrado según nos viene bien a los periodistas para justificar corrientes del mercado que no entendemos del todo?

> Los géneros saben evolucionar incluso dentro de la misma generación, y sobreponerse y apropiarse de los saltos tecnológicos que van definiendo el hardware

Las modas no son siempre las culpables, aunque algo hay de ello, y del impenitente chamuscamiento que la industria hace sobre lo que se pone de moda (recordemos los recientes funerales en honor a los juegos de mímica musical y los tests de rejuvenecimiento cerebral, reventados por la fiebre del dolar de los grandes del sector). Las limitaciones técnicas tampoco son siempre son las responsables. Los géneros saben evolucionar incluso dentro de la misma generación, y sobreponerse y apropiarse de los saltos tecnológicos que definen el hardware y que todo el mundo busca.



■ Volverán las oscuras golondrinas en tu monitor su SCUMM a dejar.

Se trata, quizá, de que los géneros entran en coma cuando aparece un título que, tras una evolución de meses, años o días, lo lleva a la cima. Y tras la pertinente avalancha de clones, el código se agota. El género se acalla porque no tiene nada que añadir. Y jugadores e industria llegan a un pacto de silencio tras haber coronado al rey. Pasó, por ejemplo, con los arcades de plataformas en 2D. Sencillamente no podían ser más perfectos que en sus mejores representantes en consolas de 16 bits y los correspondientes coetáneos en recreativas.

¿Y entonces qué? ¿A llorar, buscar sustitutos, abrazar las 3D y conformarse con los inevitables clones? Sí y no. Lo bueno del deceso de un género es que, tras una pequeña depresión en el interés de los jugadores, llega la resurrección. Porque si algo nos ha enseñado el medio en todas estas décadas es que nada queda enterrado de forma definitiva, y que todos los géneros experimentan existencias cíclicas. No hay más que ver el repunte de interés en géneros congelados durante años como los shooters pixelados, la lucha en 2D, las variantes más durillas del rolazo exótico y la simulación de todo tipo. Así que si echas de menos algún género, paciencia y confía en la resurrección del código, como si del eslogan de una novelucha distópica cyberpunk se tratase.

Visto de otro modo, y nunca creíamos que diríamos esto, quizás, solo quizás, deberías pensártelo dos veces antes de malvender por eBay los horrendos platos de DJ Hero. Hazme caso, que luego lloramos.

John Tones lleva media vida escribiendo sobre videojuegos, y parece que comienza a entender algo a estas alturas.



Cinco Cosas Sobre

Wolfenstein: The New Order

Hay pocas ucronías tan escalofriantes como las que sitúan a los nazis como vencedores de la Segunda Guerra Mundial. Por suerte, existe un héroe de acción especializado en reescribir los libros de historia alternativa en lo que respecta al Nacionalsocialismo. ¿Su nombre? B.J. Blazkowicz...

1 El regreso del pegatiros primordial

Wolfenstein 3D no solo fue la plantilla con la que Id Software definió en 1992 todos los pegatiros por venir, sino que descubrió al mundo las posibilidades de los gráficos 3D (con falsas 3D) años antes de que se convirtieran en estándar. *Wolfenstein* también tiene el mérito de ser la franquicia de disparos más antigua en activo.

2 Una secuela olvidadiza

Wolfenstein nunca tuvo un sucesor directo. El resto de los títulos posteriores se limitaban a poner al día el argumento o profundizar en los logros jugables del anterior. *The New Order* es el primero que hace referencia directa a los sucesos del primero, con su protagonista original, William "B.J." Blazkowicz, marcándose un "qué habría pasado si hubiésemos perdido antes de luchar contra Meca-Hitler".

3 Supersoldados por doquier

Un *Wolfenstein* no es tal sin Waffen-SS, que aquí no son siglas de Schutzstaffel, sino de Supersoldados. La buena noticia de *The New Order* es que está repletito de enemigos cibernéticos y acorazados, lo que significa que tendrás que nadar en montañas de casquillos para destrozarlos. Con tus armas o arrancando una ametralladora montada.

4 La nueva vieja guardia

Botiquines, disparo directo, munición escondida, acentos alemanes de cuchufleta, la escopeta como campo de muerte, y que le den al multijugador: no existe pegatiros de nueva generación con más olor a cuero del abuelo. Eso sí, empaquetadito en un envoltorio deluxe sin reparos técnicos. Lo mínimo esperable de los creadores de *Riddick*.

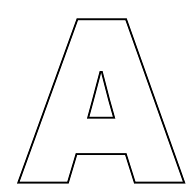
5 *Doom 4* para los aventureros

Como Bethesda no confía en que todo el planeta leyese nuestra previa (que se basta sola para vender el juego y salió del corazón), su gente de marketing ha preferido gastarse el dinero de nuestros maletines en darle la beta de *Doom 4* a los que reserven el título. Claro que tampoco han especificado cómo será o en qué plataformas, ni cuándo podremos acceder a la misma. Que casi seguro será multijugador, para recordarle a la gente que *The New Order* hizo lo correcto.


SONY

CAMBIO DE VISTA

LA PROMESA DE LOS JUEGOS DE REALIDAD VIRTUAL LLEVA ATASCADA DÉCADAS. PERO, ENTRE EL ÉXITO INDEPENDIENTE DE OCULUS -Y LOS 1.450 MILLONES DE EUROS QUE HA SOLTADO FACEBOOK POR ELLOS- Y EL PROJECT MORPHEUS DE SONY, PARECE QUE EL FUTURO ESTÁ MÁS CERCANO QUE NUNCA. HABLAMOS CON SONY Y OCULUS SOBRE ESTE NUEVO-VIEJO PARADIGMA.



hora que los medios generalistas se hacen eco de Oculus Rift como novedad absoluta, los jugadores fruncimos el ceño al recordar sus orígenes humildes: una campaña de 250.000 dólares (recaudaron diez veces más) en Kickstarter, prometiendo "entrar en el juego". Oculus era la última aportación del PC a la historia del videojuegos. Otra revolución más de una plataforma que nos dieron los pegatiros en primera persona, el juego online y la integración social, por citar unas cuantas manitas en la cara de las consolas. Pero Oculus consiguió algo inesperado, incluso para ellos: resucitar la fiebre de los noventa por la realidad virtual y convertirse en el heraldo del próximo Galactus tecnológico. De pronto, todos los grandes quieren intentarlo otra vez: convencer al consumidor de que ahora sí, es el momento de entrar en la RV.

Empezando por Sony, que aprovechó la GDC de San Francisco para desvelar a un público atónito su Project Morpheus, un visor desarrollado en secreto y que apunta a estar en las tiendas antes de dos años (la tecnología ya está casi lista, ahora todo depende de cómo venderlo y empaquetarlo), mientras los primeros kits de desarrollo empiezan a llegar a unos cuantos privilegiados. ¡Oculus no estaba sola!

Apenas una semana después, Zuckerberg tiraba de chequera y adquiría Oculus en uno de los movimientos más extraños que hemos visto. ¿Para qué quiere Facebook un visor de realidad virtual? ¿Tanto lo deseaba como para pagar 1.450 millones de euros por una compañía primeriza? Todo, ante la atónita (y cabreada, en muchos casos) mirada de los casi 10.000 patrocinadores de Kickstarter que, de repente, se encontraban con que el sueño para el que pusieron dinero ahora era parte de la misma gente que convenció a medio planeta de que *Farmville* y demás sacapastas eran videojuegos.

Hay indicios bastante sólidos de que Microsoft también entrará en el juego (ya tienen parte del camino hecho con Kinect), y la fiebre actual apunta a que otros cuantos fabricantes intentarán subirse al carro de la nueva utopía jugable. De repente, la batalla de la next-gen acaba de ponerse mucho más interesante. De hecho, puede que ya ni siquiera sea una guerra dentro de los límites del videojuego, sino de nuestros hábitos tecnológicos. Y aquí levantamos la ceja: tal y como la están vendiendo, la realidad virtual puede ser el nuevo reloj Android, el nuevo Nike Fuel Band o las nuevas teles 3D, es decir, una guerra hacia un gran público poco interesado en todo lo que no sean su tablet y su smartphone. »

RA Y RV

¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?

Aunque el gran público confunda ambos términos, la realidad virtual y la aumentada apuntan a caminos completamente opuestos. Los dispositivos de RA buscan mejorar nuestra gris existencia, añadiendo información extra a nuestra percepción, mientras que la RV quiere obviar nuestro entorno empírico para sustituirlo por uno de síntesis computerizada. Es decir, Google Glass está pensada para que la lleves por la calle y te presente una línea imaginaria para ir a tu destino. Oculus Rift sirve para que te muevas por mundos que no existen, con el añadido de que te puedes matar si intentas moverte en la vida real.

» Los jugadores con memoria recordarán, además, que todos los intentos de meter al consumidor en los mundos virtuales acabaron fatal. En el período entre las décadas de los 80 y los 90, la industria se autoconvenció de que ya era posible crear un visor de RV, un campo de investigación que se remontaba a los años sesenta. Hasta entonces, la visión estereoscópica se había limitado (para el público) a poco más que aquellas gafas de celofán bicolor de las películas 3D y las maquinitas LCD de Tomy de 1983. Virtuality dio los primeros pasos en 1991, instalando en salones recreativos selectos sus yelmos de la serie 1000, movidos por ordenadores Amiga 3000: el ciberpunk al alcance de unas cuantas monedas. El por entonces estudiante Andy Tudor, hoy director creativo de Slightly Mad Studios, fue de los primeros en hacer cola en el mítico Trocadero de Londres para 'conectarse al ciberespacio'. "Recuerdo jugar a algo que consistía en caminar por un suelo ajedrezado sujetando un cáliz y un plato. ¡Muy atractivo, ¿eh?! No es justo decir que en esa época era algo espantoso. Ya entonces aquella vieja RV nos permitía adentrarnos en un mundo totalmente distinto de forma envolvente".

Por desgracia, los escasos triángulos de Virtuality no supieron evolucionar al ritmo que demandaban los espectadores de *Desafío Total* o *El Cortador de Césped*. Su destino corrió ligado al de los Amiga, mientras los juegos poligonales se abrían paso en una nueva generación de consolas y de las primeras tarjetas gráficas aceleradoras 3D de los Pentium de la época.La inmersión de aquella protodimensionalidad se bastaba para seducir a hordas de jugadores con una pantalla de toda la vida. Ni siquiera Nintendo fue capaz de plantear un visor que sedujese al gran público. Mucho menos Atari con una consola ignorada. Sega, viendo el panorama, optó por no presentar batalla ante la creciente montaña de visores fracasados.

> "Durante los 90, recibíamos muchos visores de RV en Bullfrog. De hecho, teníamos un trastero lleno de ellos, apilados hasta el techo"

"A Bullfrog nos llegaban un montón de visores RV a mediados de los 90", recuerda Mike Diskett, por entonces programador jefe de *Syndicate Wars*. "Teníamos trasteros con montañas apiladas de cascos, de hecho. Pasaron fugazmente por las tiendas, fracasando porque su tecnología era espantosa. Creo que consistían en pequeñas pantallas CRT con espejos y lentes, a una resolución de 320x240 por cada ojo, y un campo de visión de menos de 90º. Además tenían un retardo horrible. Permitían probar lo que podría ser el futuro, pero les quedaba mucho por andar". Hacia 1997, la realidad virtual era poco más que una broma de mal gusto y el sector se replegó a los laboratorios de investigación industrial. Los visores que salieron desde entonces iban casi siempre destinados a sectores profesionales, o a experimentos sustitutivos del televisor 3D, en el caso de la familia HMZ de Sony.



Slightly Mad Studios ha anunciado una versión para Morpheus de *Project Cars*.

Las tornas empezaron a cambiar a principios de 2012. En concreto, tras un encuentro online entre John Carmack, arquitecto de *Doom*, y el coleccionista de RV retro Palmer Luckey. Ambos llevaban tiempo experimentando con tecnología RV por su cuenta, pero cuando Carmack pudo probar el primer prototipo artesano de Rift, quedó tan impresionado que se lo llevó al E3 de ese año, empleando como demo una versión modificada de *Doom 3* que dejó a todo el mundo boquiabierto. Impresionado por la respuesta que se llevó Carmack, Luckey puso en marcha en agosto un modesto Kickstarter mientras el de id Software se replanteaba su futuro. Oculus Rift consiguió los 250.000 dólares que pedía en menos de 24 horas, y más de 10 veces esa cantidad al final de una campaña apoyada, entre otros, por Carmack, Gabe Newell y Cliff Bleszinski. Y con todo ello, las promesas de adaptaciones para el dispositivo de *Doom 3, Team Fortress 2* y *Hawken.*

Poco después, el stand de Sony en el Tokyo Games Show enseñaba la evolución de su casco para películas HMZ, esta vez con sensores de movimiento que abrían la puerta a una futura plataforma dedicada de RV. Unos meses antes, en mayo de 2013, Sony había pergeñado, combinando un prototipo del HMZ con el mando Move, una demo de realidad virtual del juego de PSN *Datura*. El presidente de Sony Worldwide Studios, Shuhei Yoshida, reconocería a posteriori que aquella demo improvisada, con el limitado campo de visión del HMZ-T1, "no nos daba la inmersión total que buscábamos, pero se bastaba para demostrar el potencial de la realidad virtual aplicada a videojuegos". Tampoco nadie le prestó atención. Estamos en los días previos al E3 más pocho de los últimos años, y prensa y público solo pueden pensar en la next-gen, no en periféricos sin mayor aplicación en el futuro inminente.





Michael Abrash, genio residente de Valve, fichó por Oculus a finales de marzo.



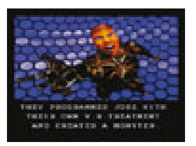
Si todo va bien, *Eve: Valkyrie* será el primer juego de realidad virtual multiplataforma.

El nuevo kit de desarrollo de Oculus Rift (DK2) cuesta algo más de 250 euros.

Tras el Kickstarter llegaron los primeros pedidos para los kits de desarrollo de Oculus Rift, en septiembre de 2012, a un ritmo de 300 por minuto. Tres meses después, con casi 60 millones de euros de capital recién incorporado, Oculus VR cuenta con los recursos necesarios para procesar esas decenas de miles de pedidos pendientes. Que no empezarán a llegar a las manos de sus clientes hasta marzo de 2013. Un buen puñado de esos primeros kits aterriza en Islandia, en las oficinas de CCP Games (los de *Eve Online*), donde un puñado de desarrolladores ha creado una demo tecnológica de combate en primera persona entre cazas espaciales. En principio, poco más que una golosina para los asistentes al Eve Fanfest de ese año. La respuesta de los asistentes a esa demo multi de seis contra seis cazas fue tremendamente positiva, con parte del público saltándose el resto de actividades y primicias de *Eve* para echarse otra ronda al arcade apresurado. Se trataba de la primera experiencia RV para gran parte de esos voluntariosos jugadores, y casi todos pidieron a CCP que no fuese la última.

La demo pasó a convertirse en un proyecto a tiempo completo, con un equipo al que en breve se uniría Owen O'Brien, célebre por su trabajo en *Mirror's Edge*. Pocas semanas después se anunciaría de forma oficial bajo el nombre de *Eve: Valkyrie*, uno de los pocos juegos del E3 de 2013 capaz de robarle protagonismo a Xbox One y PlayStation 4. *Valkyrie* se fue de la feria con un puñado de premios bajo el brazo y la sensación de que habían acertado de pleno. Por pura casualidad, CCP se había convertido en el pionero aventajado »





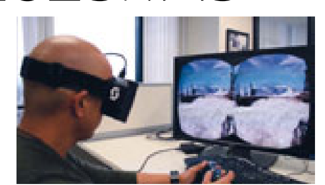
Los noventa: inventando la fiebre RV por encima de sus posibilidades.

LO QUE NECESITAS



MANDO

Casi todos los mandos actuales son compatibles, el problema es que no podrás verlos (a no ser que se curren una representación virtual mediante sensores o realidad aumentada, algo que nos tememos que deja fuera al combo de teclado y ratón. Sony ya tiene medio camino hecho con Move.



VISOR

Los visores actuales son bastante cómodos, algo sorprendente si tenemos en cuenta todo lo que albergan: pantallas (1080p OLED con el DK2), óptica (con un mínimo de 90º de campo de visión), audio, sensor de movimiento y, en ciertos casos, una cámara para realidad aumentada.



SENSOR DE MOVIMIENTO

Casi todos los viejos visores de RV incorporan los girscopios y acelerómetros en el propio casco. Tanto DK2 como Morpheus añaden cámaras y sensores electromagnéticos independientes para detectar profundidad de campo, no solo la posición de nuestra cabeza.



CINTA ERGOMÉTRICA

Para los que quieran llevar la RV al extremo, hay en desarrollo dos máquinas omnidireccionales. La más conocida es Virtuix Omni, pero la que más gracia nos hace es VirtuSphere, una pelota de tres metros para hamsters humanos. Queremos jugar a *Monkey Ball* con ella.



La cosa pintaba bien cuando Oculus VR tenía apenas 2,5 millones de dólares gracias a Kickstarter. Ahora que Facebook ha metido casi mil veces más, la moda es imparable.

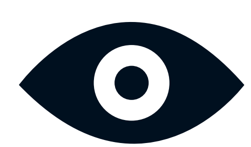
» de una fiebre a punto de estallar. Entre el apoyo de Valve, Epic y otros creadores de motores gráficos, más un puñado de drivers independientes para dar cualidad RV a títulos ya existentes (como *Mass Effect 3* o *Bioshock Infinite*), el kit de 250 euros era el periférico que marcaba tendencia... Y eso que ni siquiera existía como producto comercial. La realidad virtual estaba de vuelta.

"La diferencia con el pasado es que la tecnología actual por fin está a la altura, en precio y capacidad, con las promesas de la RV", nos cuenta el propio O'Brien, productor ejecutivo de *Eve: Valkyrie*. Diskett coincide con él: "Ahora jugamos en otra liga. La industria móvil ha conseguido que sea barato producir a gran escala pantallas ligeras de cinco pulgadas capaces de reproducir 1080p. Los sensores de movimiento también cuentan con procesadores únicos para todo tipo de dispositivos, y la potencia de las GPU actuales puede presentar gráficos a la última en doble pantalla con una buena tasa de fotogramas. Cada campo tecnológico ha convergido en el mismo punto, al mismo tiempo, para hacer todo esto posible".

Sony, empeñada en demostrar que la realidad virtual es capaz de seducir al gran público, la diferencia entre la generación actual de RV y los intentos pasados es de enfoque. Se trata de que el diseño de sus títulos tenga tanto peso como la tecnología que los sustenta. "Nuestra filosofía es que se trata de un medio aparte, no de un mero periférico", remarca Anton Mikhailov, ingeniero de I+D de Sony Computer Entertainment, poco después de presentar Project Morpheus. "Cuando digo que es un nuevo medio me refiero a que muchas de las reglas del diseño de juegos sencillamente no tienen cabida. En muchos casos, la presencia se impone al diseño. Es mucho más importante que tu juego transmita la sensación de 'estar dentro' que su adaptación a un género preexistente".

Presencia, inmersión espacial, la sensación de estar dentro del juego... son ideas repetidas por casi todos los implicados en el desarrollo de la nueva realidad virtual: conceptos tan importantes para la RV como las mecánicas a los juegos tradicionales. Pero que conllevan un problema adicional. Para conseguir esa presencia necesaria, los apartados audiovisual y de diseño de un juego tienen que funcionar en perfecta armonía con los requisitos de la realidad virtual: análisis de datos de posición, interfaz y controles adecuados, ergonomía... Y que el juego cumpla con las aspiraciones de un público acostumbrado a las superproducciones. Si uno de los aspectos falla, el castillo de ilusión se desmorona. "No es fácil conseguir la sensación de presencia, por eso hemos pasado tanto tiempo sin lograrla", decía Richard Marks, de Sony, durante la GDC. "Necesitamos dar una experiencia lo más completa posible a nuestros dos sentidos más potentes. Necesitamos que el entorno virtual responda de forma natural cuando mueves la cabeza. Necesitamos poder interactuar con ese mundo, poder relacionarnos con él y, además, necesitamos que todo esto suceda de manera intuitiva y abierta. Por supuesto, en últimas, necesitamos desarrollar el contenido adecuado".

En el apartado gráfico, por ejemplo, no basta con dividir la señal entre dos pantalla, sino que la escala y la perspectiva tienen que reajustarse para encajar con la nueva percepción. Más importante, incluso, es la sincronía entre esos gráficos y la detección de movimiento de la cabeza del jugador. No solo para reforzar el sentido del yo en el espacio virtual, sino para evitar vértigos y mareos. Las cinemáticas y las escenas escriptadas de perspectiva forzada de los pegatiros actuales, por ejemplo, bastarían para romper la ilusión y provocar arcadas. Los juegos de realidad virtual necesitan un diseño acorde, que ignore muchos de los avances que hemos conseguido en las pantallas tradicionales.





Andy Tudor, de Slightly Mad, vivió los juegos RV de los noventa.



Richard Mark, de Sony, explicando el esfuerzo de la compañía para crear un dispositivo para todos los públicos.

Por lo que sabemos, las especificaciones de Project Morpheus y el nuevo kit de desarrollo de Oculus Rift son más o menos parejos, y seguramente permanezcan cercanos en su versión comercial. En parte porque ambas buscan los mismos objetivos; en parte porque los componentes de ambas máquinas tienen el mismo origen, necesario para mantener un precio competitivo; y, en parte, porque una guerra de formatos que obligue a los desarrolladores a elegir plataforma es un suicidio, si de verdad quieren crear un nuevo segmento de mercado. La diferencia no está en la óptica y la tecnología de las pantallas, prácticamente gemelas en ambos casos, sino en el rastreo de movimiento que integra cada una. Sony parece que juega con ventaja en este campo. En principio, porque donde Rift cuenta con una cámara de PC

> **"La RV es un medio propio, no un periférico. Uno al que, sencillamente, no puedes aplicar muchas de las reglas que rijen el diseño de juegos"**

de una sola lente para detectar el movimiento de la cabeza, Morpheus puede sacar más partido a la PlayStation Camera de doble lente. No solo es capaz de detectar mejor la profundidad, sino que tanto Move como DualShock 4 comparten esa infraestructura de detección.

Al vicepresidente de producto de Oculus VR, Nate Mitchell, le cuesta reconocer esa ventaja de Sony. "La entrada de datos es vital y", confiesa, "creo que es un campo en el que Sony nos saca algo de terreno. A pesar de sus carencias, Move es bastante bueno. Tiene buenos sensores de movimiento. Y me da que van a ser capaces de hacer un montón de cosas únicas con Move, como el potencial que la gente le está sacando al Razer Hydra en PC. Es uno de los mayores desafíos de la RV, y algo que estamos investigando".

"El jugador medio no va a notar la diferencia entre ambos visores, en cuanto a hardware", explica Andy Tudor, cuyo *Project Cars* tendrá versiones tanto para Oculus Rift como para Project Morpheus. "Desde el punto de vista del desarrollador nos pasa lo mismo que con cualquier otra plataforma. Si ambas son comparables, todo se reduce a los factores habituales: en cuál es más fácil desarrollar, cuál es más completa, cuál tiene mejor soporte". Para la mayor parte de los desarrolladores independientes que quieran añadir soporte de realidad virtual a sus títulos, las diferencias de hardware entre Morpheus y Rift son secundarias; lo importante es saber si los motores gráficos de terceros que han roto las barreras gráficas entre indis y grandes estudios (como Unreal, Unity o CryEngine) las soportan bien.

"Es increíble lo fácil que resulta iniciarse en Rift con motores ya existentes, porque los shaders de distorsión que ajustan la imagen al ojo de manera adecuada ya están listos para trabajar", cuenta David Smith, programador y diseñador de la aventura en primera persona *Ether One*. "También disponemos de buena cantidad de ejemplos funcionales, algo fabuloso cuando lo que quieres es implementar un prototipo lo más rápidamente posible. Respecto a Morpheus, espero un kit de desarrollo a la altura, que permita calibrar e integrar rápidamente". »

RV-OLUCIÓN



ESTEREOSCOPIO LENTICULAR

Charles Wheatstone ivento al bisabuelo de Nintendo 3DS en 1840: el estereoscopio de espejos. David Brewster sustituyó los espejos por lentes para hacerlo portátil y, de paso, darle cierto aire de visor de realidad virtual.

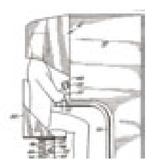
1840



VIEW-MASTER

Una de las primeras consecuencias de la fotografía en color para el gran público fue el View-Master, un rotor de imágenes estereoscópicas inventado en 1939 por William Gruber, un organista de Oregón. Cada disco incluía siete fotos (es decir, catorce) y dejaba a los niños pre Game Boy una *saudade* del futuro en falsas 3D.

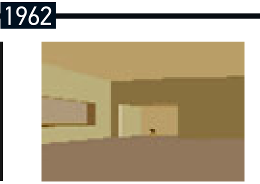
1939



SENSORAMA

Morton Heilig quería convertir las salas de cine en una "experiencia total". Y a eso se dedicó entre 1957 y 1962: a crear una cabina que exhibiese películas en 3D de 35 mm. donde pudieses sentir el aire en la cara y las vibraciones. Fue un fracaso económico, tan caro de producir como difícil de vender.

1962



LA ESPADA DE DAMOCLES

El primer visor RV capaz de mostrar gráficos computerizados dependientes del movimiento de la cabeza tenía el mejor nombre del mundo: venía acompañado de un imponente brazo mecánico. El pasado sí que era *mecha*.

1968



TOMYTRONIC 3-D SKY ATTACK

Cuando llamamos al videojuego "medio bastardo", lo hacemos por cosas como ésta: Tomytronic 'inspirándose' en *Tron* sin pasar por el juzgado y sin pagarle un duro a Disney, con un horror más cercano al View-Master que a Daft Punk.

1983

NASA VEW

Para la NASA la realidad virtual es otra herramienta, junto a los simuladores de vuelo y los mandos con muchos botones. ¿Cómo vas a practicar en la Tierra todo lo que puede pasar si mandas al espacio a Sandra Bullock a arreglar un satélite?

1985



VIRTUAL BOY

Nintendo cogió el pico y la pala y cavó un agujero que ni el de los cartuchos de *E.T.* para meter dentro toda la fiebre de la realidad virtual noventera: una sub Game Boy estereoscópica, sin apenas juegos y todos del color de la ira.

1995



JAGUAR VR

Sega se echó atrás en la carrera RV en cuanto vio el trompazo que se dio el cacharro de Nintendo. Atari, sin embargo, iba a tope con su alianza con Virtuality para presentar el Jaguar VR: el periférico que no importaba a nadie. No llegó a producirse en masa porque Jaguar se hundió.

1996



VFX3D

El PC, mientras, iba a lo suyo durante los noventa. Quizá el mejor resultado lo dio el Forte VFX-1, con su estética futurista. Pero, ni el ni su sucesor del año 2000, el VFX3D, podían salvar a la realidad virtual de la indiferencia del público.

2000



Z800 3DVISOR

Virtual Realities fabrica dispositivos para uso industrial y simuladores comerciales de alto rendimiento. Su visor para jugadores tenía un problema: costaba más de mil euros.

2005



HMZ-T1

Sony lleva desde 1997 intentando ponernos cacharros en la cabeza, desde el Glasstron hasta el HMZ, cuya versión actual sirve para ver películas en 3D y jugar a unos poquitos juegos en dos OLED a 1280x720.

2011

» Si existe un problema común a todos los desarrolladores con los que hemos hablado, son las interfaces de usuario. "Hay cosas que hemos conseguido en 2D que hemos elevado a la categoría de forma de arte que, simplemente, no funcionan en RV", destaca O'Brien, ilustrando ese obstáculo fundamental de la comunicación cibernética: cómo relacionarse con la información ofrecida. Uno en el que coinciden los pioneros del primer kit de Oculus. *Ether One*, por ejemplo, incluye notas dentro del juego para dar forma a los detalles. Algo aparentemente simple que supuso un quebradero de cabeza durante el desarrollo: la primera versión de Rift tenía poca resolución y la única parte de la pantalla que permitía leer texto estaba en el centro del campo de visión del jugador. "Ahora es menos problema, gracias a la resolución mejorada del DK2", nos cuenta Smith, "pero es mejor emplear la menor cantidad posible de elementos en display, encontrar otras formas de transmitir la información esencial para el jugador, como la barra de salud luminosa en la columna vertebral del traje de Isaac de *Dead Space*."

Para Mike Diskett y su equipo de 5 Lives Studios (que están trabajando en un heredero espiritual de *Syndicate*, *Satellite Reign*), la IU supone un desafío todavía más grande. Mientras que la mayor parte de los juegos RV eligen una perspectiva en primera persona que ayuda a simplificar la capa de información, los de 5 Lives se encuentran con un género que tradicionalmente exige una buena cuota de pantalla dedicada a iconos y paneles informativos. "Y un obstáculo adicional: los atajos de teclado", añade Diskett. "No puedes ver tu teclado, algo que no es problema para los expertos, pero cuando estás aprendiendo los nuevos atajos puede resultar incómodo. El seguimiento de la vista es otro problema: funciona bien en los pegatiros en primera y tercera persona, pero no estamos muy seguros de que sea el camino a seguir en un juego de estrategia. Cuanto más muestres del mundo más se ralentiza el juego a efectos de retardo de seguimiento".

Un mar de dudas que no impide que el estudio esté empeñado en darle buen uso a sus kits de desarrollo e incluir soporte RV antes del lanzamiento. Si un juego de estrategia de perspectiva cenital como *Satellite Reign* puede alcanzar los niveles de inmersión espacial que ya han conseguido los títulos en primera persona, esa declaración de Sony de que el género es subsidiario de la presencia puede adquirir la categoría de palabra de ley.

Sin embargo, es cierto que algunos géneros se adaptan mejor al medio. En *Valkyrie*, el hecho de que el piloto se siente en una cabina es un buen empujón a la orientación. "Y el hecho de que estemos en el espacio nos da más ventaja aún: no hay concepto de arriba y abajo, nada de gravedad, nada de altitud mínima de la que preocuparse", explica O'Brien. "Tenemos libertad para poblar el escenario con asteroides, basura espacial, o estaciones espaciales. Y la temática ci-fi nos permite diseñar elementos de interfaz que queden bien en RV, sin que parezcan forzados".


Imaginad al monstruo de *Evolve* controlado por un jugador con Rift, contra cuatro cazadores en local.

"La RV iba a ser minoritaria mientras Oculus fuera el único implicado. Es genial que ahora haya competencia"

"Algunas de las mejores experiencias 3D surgen de la sensación de que algo está viniendo a ti desde la pantalla", añade Tudor. "En los juegos de coches, todos los datos vienen hacia ti desde el horizonte, así que cuando puedes ver la acción desde el punto de vista del conductor, obtienes una sensación de profundidad increíble. Todo desde el horizonte en adelante: entrar en la curva, la recta larga, los objetos cercanos que pasan zumbando, el capó, la cabina y el volante, por último, todo está al alcance de tu vista. Si hemos visto juegos ya en los que podías mover la cabeza dentro de la cabina con el stick derecho de los mandos pero, cuando hablamos de un ratio 1:1 basado en tu propia cabeza, nada supera esa sensación de 'estar ahí', dentro del coche. Ahora que tanto Oculus DK2 como Project Morpheus detectan también el movimiento del casco, puedes moverte libremente por la cabina: acercarte más a las cosas para apreciar los detalles o darte la vuelta y mirar por la ventana trasera. ¡Es algo genial, es la combinación perfecta!".

Quizás es menos perfecta para el género más popular e inmersivo, la acción en primera persona. Incluso de pie, a no ser que contemos con una cinta ergométrica de realidad virtual (y que el juego cuente con ella) tendremos que permanecer inmóviles en títulos de humanos corriendo. La desconexión entre jugador y avatar es más grave aquí, a efectos de la presencia que mencionábamos. Sony ha dejado caer que los desarrolladores deberían intentar emparejar la posición del jugador con su avatar mediante los puntos en común entre ambos universos, insistiendo en la importancia de mandos con detección de movimiento para los juegos: desde Move para juegos de esgrima (o como armas y pistolas de portales) hasta DualShock 4 para títulos de vuelo como *Valkyrie*. A pesar de su marketing, ciertas acciones como echarse



TECLISTA TELEKINÉCTICO

¿Qué piensa hacer Microsoft?

Puede que hasta Major Nelson tenga desenchufado su Kinect de Xbox One, pero el polémico periférico podría ser la pieza fundamental para que Microsoft dé un golpe de mano en el sector naciente. Kinect es un dispositivo más avanzado que PlayStation Camera (y no digamos que la cámara de Rift), solo necesitarían el visor. Se dice que Phil Spencer reconoció en la GDC que Microsoft lleva tiempo jugando con la idea, alabando de paso el momento elegido por Sony para el anuncio. Microsoft, sin embargo, está invirtiendo más dinero en la realidad aumentada.

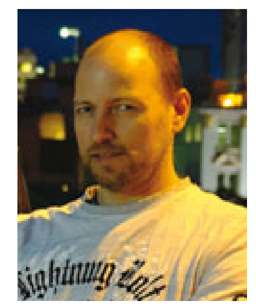






cuerpo a tierra o deslizarse por una cuesta resultan imposibles de simular en la vida real. En ciertos casos, la RV funciona mejor como premisa (ya lo hace en *Assassin's Creed*). La literalidad de las acciones tampoco es la única opción para lograr la inmersión: hay más modos de contar historias virtuales.

Ben Hill, diseñador de narrativa en *Ether One*, nos explica como la realidad virtual corre en paralelo a las acciones del jugador. "Eres un Restaurador, y estás dentro de una máquina enorme que te permite experimentar y 'Restauar' los recuerdos de otros. La propia RV sirve como metáfora del proceso. La capacidad de explorar mediante realidad virtual refuerza esas sensaciones de soledad y voyeurismo que fluyen por todo el juego. La dirección de arte también contribuye a la experiencia, porque no intenta ser realista. Explorar el interior de un mundo pintado a mano es mucho más deslumbrante que recorrer un mundo que pretende ser realista mientras tu cerebro racional no hace más que gritarte que tu entorno no es algo real".



● Mike Diskett, exBullfrog, quiere aplicar la RV a la estrategia.

El catálogo de lanzamiento promete: ahora mismo hay docenas de juegos e desarrollo (e incluso ya disponibles) para Oculus Rift, y otras tantas de títulos revisados para el dispositivo, bien por sus editores o de la mano de parches de terceros. ¿Para cuándo? Antes de que Facebook entrase en escena, la idea era finales de año. Sony, por su parte, ha operado con más secretismo. Sabemos que Studio London está desarrollando algo para Morpheus, y que el resto de estudios internos están calibrando su potencial. Algo que puede darnos títulos con el recorrido suficiente para atraer a millones de jugadores, si ese concepto de *God Of War RV* que han filtrado es indicativo de algo. Empresas como Eidos también han señalado que quieren »

TRAJES A MEDIDA



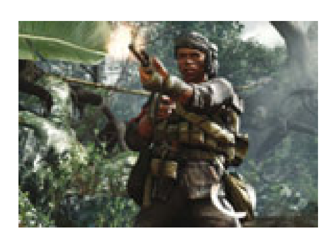
ASSASSIN'S CREED

● La franquicia se basa, desde el primer juego, en una máquina de realidad virtual que nos permite recorrer el pasado. Es más, las partes en primera persona de *Black Flag* nos habrían resultado menos molestas y más inmersivas con un visor de realidad virtual.



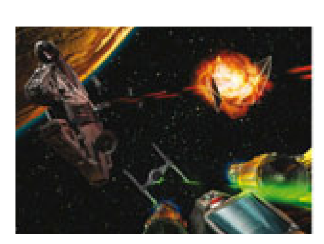
DARK SOULS

● *Legend Of Zelda: Skyward Sword* ya demostró, Wii-mote en ristre, las posibilidades de la esgrima como herramienta inmersiva. Súmale un visor de realidad virtual que refuerce el diseño solitario y agobiante del universo *Dark Souls* y tienes un juego casi perfecto.



CALL OF DUTY

● *Call Of Duty* necesita revolucionarse o morir, al menos en la parte relativa a la campaña. Si Activision acude a los cantos de sirena de los euros de Facebook, podrían renovar su éxito con una serie de entregas de realidad virtual. Y si ya nos dejaran chocar esos cinco en multijugador...

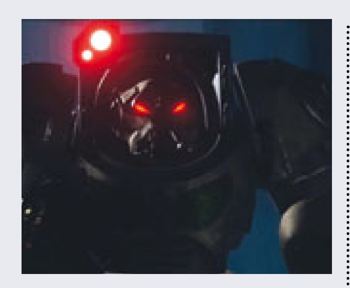


STAR WARS: X-WING

● Vamos a decirlo claro: *X-Wing* tiene que volver, con o sin realidad virtual. Pero es que ahora lo tienen todo a favor: el *Episodio VII*, la nueva moda de los combates espaciales, y la tecnología para darle collejas in situ a tu robotijo R2 si no desvía la energía a los escudos correctamente.

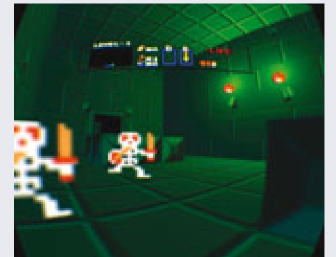
VIDEOJUEGOS SIN FRONTERAS

PUEDE QUE EL HARDWARE ESTÉ DESCUBRIENDO NUEVOS MUNDOS PERO, ¿QUÉ HAY DENTRO DE ELLOS?



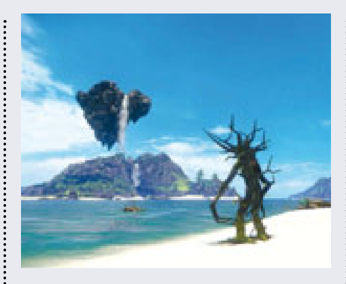
SPACE HULK: DEATHWING

Streum On Studio (un puñado de franceses con solo un juego previo) se hizo con nuestra licencia favorita de Games Workshop. La idea es que un marine espacial con armadura Terminator explore en primera persona la nave infestada: mitad *survival horror*, mitad *Doom 3* con un monstrenco de acero. Recorrer en RV un pecio naufragado en la Disformidad solo merece una respuesta: "¡Euros para el Trono de Euros!".



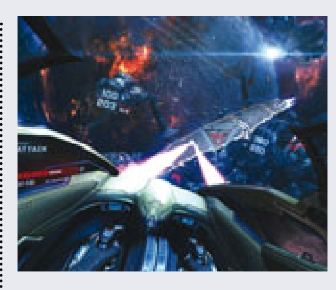
ZELDA VR

Ah, el PC, ese sitio donde saltarse las licencias a la torera. Este proyecto nos flipa: es el *Zelda* original, el de NES, en primera persona para cascos de realidad virtual. Ya existe una versión disponible para jugar (VirtualReality.io) que, aunque limitadita, nos permite ver que la traducción es poco más que un pegatiros pixeladísimo. Sinceramente, es una ponzoña, pero pulsa las teclas nostálgicas adecuadas para que nos traguemos la bilis.



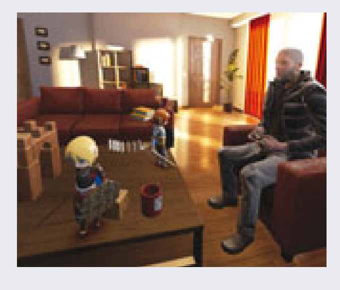
WANDER

Wander es un MMO diferente. No es competitivo, no es violento, y se centra solo en la exploración y el trabajo en equipo. Este MMO perroflauta nos pone en la corteza de un ser arbóreo, con pinta de Ent, cuya apariencia cambia a merced del clima, con violentas tormentas sacudiendo la isla. Coge *Journey*, métele unos cuantos árboles con patas, un poco más de buen rollito y te queda *Wander*. Es bello, es ambicioso, es *arty*, pero no sabemos si funcionará.



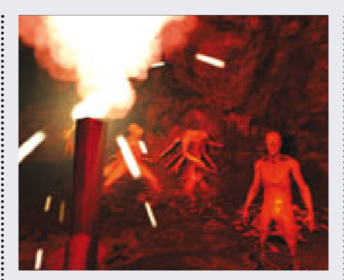
ROUTINE

"Per-ma-muer-te. La punta de la lengua emprende un viaje de cuatro pasos paladar abajo hasta apoyarse, en el cuarto, en el borde de los dientes. Per. Ma. Muer. Te". En RV *Routine* es un juego de terror intimista con guiños a *Amnesia: The Dark Descent* y *Outlast*. El tipo de emociones fuertes que queremos ver en Oculus Rift. El juego se ambienta en la Luna y se mueve con Unreal Engine. ¿Tienes pañales suficientes?



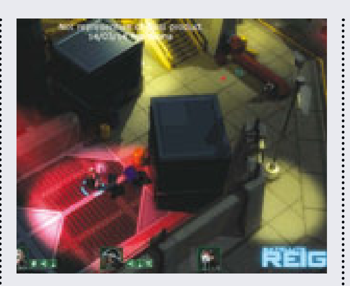
COUCH KNIGHTS

Otro juego con Unreal Engine 4 bajo el capó, de la mano de sus creadores, EpicGames. *Couch Knights* es un título bastante curioso para un juego que transcurre en un soleado apartamento a escala humana. Los caballeros del título son dos cositas del tamaño de floreros de sobremesa a los que controlaremos mediante avatares realistas basados en nosotros mismos. La idea es hacer un versus que demuestre las posibilidades de la detección de movimiento de dos jugadores en la misma sala.



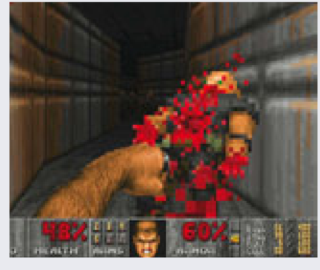
THE FOREST

Endnight Games se apunta a la moda de supervivencia y construcción que tiene a Steam sumida en plena burbuja inmobiliaria. En *The Forest* tendremos que construir una casa-fortaleza, cazar animales y recolectar recursos, y enfrentarnos a zombis fans de The Cure durante la noche. O sea, la fórmula *Minecraft* habitual, pero en este caso con pinta de pesadilla y unas gotitas de *DayZ*.



LOADING HUMAN

¿Que nosotros somos gafapasta? Ojo a la etiqueta al límite que le pone Untold Games a su juego: '*Eternal Sunshine of the Spotless Mind (Olvídate de mí)* más *Tale Of Monkey Island*'. *Loading Human*, en realidad, es una aventura de puzles interactivos que requieren la interacción de ambas manos. La excusa, en este caso, es que estás reconstruyendo tus recuerdos, devastados por el Alzheimer.



DOOM 4

Uno más de los mil motivos para jugar a *Wolfenstein: The New Order*, la beta de *Doom 4* que vendrá incluida con el juego. La secuela bebe de la misma tecnología que John Carmack dejó como legado en *Doom 3: BFG Edition* hace tiempo. No es que esperemos mucho más tras años de desarrollo complicado. Menos cuando su padrino ahora trabaja en Oculus... Pero mientras podamos meter motosierra y puñetazo a demonios alienígenas en realidad virtual, todo bien.



Project Morpheus hizo ruido hasta que Don Zuckerberg sacó la cartera.

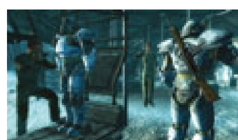
producir juegos para el cacharro, y EA ha mostrado interés en el medio. La pregunta es si los jugadores comprarán la idea o la verán como una sucesora de cosas como Wii, Kinect y Move, lastradas a ojos del jugador tradicional como poco más que juguetes sin buenos títulos detrás.

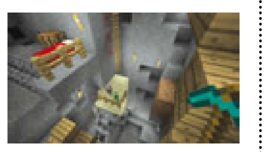
"La realidad virtual estaba destinada a ser algo minoritario antes de la entrada de Facebook y Sony. Oculus era una compañía pequeña, sin acceso a las consolas ni el interés de las grandes

"Puedo entender que los jugadores se molesten por lo de Facebook, cuando hasta entonces todo iba pensado para los juegos"

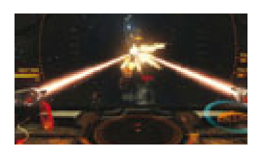
editoras", explica David Smith. "Ahora que hay competencia y expectación, veremos cómo las compañías se esfuerzan al límite por destacar, algo positivo para jugadores y desarrolladores por igual. PlayStation 4 es una consola doméstica reciente, y querrán explotar su nuevo hardware con grandes producciones internas, así que vamos a ver bastante apoyo para el medio en un futuro próximo". Sin embargo, Tudor teme que los consumidores se topen con los mismos dilemas que acompañaron a las televisiones 3D. "Los dos grandes obstáculos son la posibilidad de que parte del público sufra mareos y vértigo de vez en cuando con los visores (a mí me pasa); y que cale la idea de que usar un visor RV es una experiencia solitaria, excluyente para las personas próximas. Es tan inmersivo que tengo que preguntarme, ¿llevar el visor puesto es antisocial, me aleja de mis seres cercanos?".

Sony no está de acuerdo. "Los juegos solo son parte del contenido", explicaba Anton Mikhailov en GDC. "La RV amplifica las emociones mucho más que los juegos tradicionales y eso hace que la experiencia sea muy social. Es algo que todos pueden experimentar. Creo que tanto fabricantes como desarrolladores tienen claras las metas, pero todavía están buscando el camino", opina Hill. "Hasta que no tengamos una base firme será difícil que los consumidores adopten la RV en masa. Dicho esto, la entrada





Ya puedes jugar a *Fallout 3* en RV. Y a *Minecraft*, pese a Notch.



Valkkyrie puede tener compañía: pensamos en *Elite* y *Star Citizen*.





La idea preFacebook era que Oculus saliese a la venta este año.

de Facebook en Oculus es muy interesante, en términos sociales. ¿Vamos a ver un *mundo-Facebook* que poder explorar?".

Tanto Project Morpheus (el secreto peor guardado de Sony) como el DK2 de Oculus Rift eran algo esperado. Sin embargo, lo de Facebook ha sido un shock para todo el sector, cuando lo lógico habría sido ver a Microsoft moviendo ficha para evitar perder otro campo tanto en PC como en consola. Facebook ha entrado con tanta fuerza que hasta los propios directivos de Oculus no se lo creen. John Carmack, que abandono id Software a finales de 2013 para unirse a Oculus como director tecnológico, explicaba en un post de su blog que "pase una tarde hablando de tecnología con Mark Zuckerberg y, a la semana siguiente, me encuentro con que ha comprado Oculus".

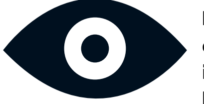
El miedo de los jugadores (sobre todo el de los patrocinadores de Kickstarter) es que Facebook, con su tendencia a asimilar cada compra en su ecosistema, vea Rift como una posibilidad de competir con Google Glass, que se cargue el aspecto jugable para dejarnos con poco más que versiones de realidad aumentada de *FarmVille* o *Candy Crush Saga*. Un miedo y un cabreo que incluso llevaron a Mojang a cancelar su *Minecraft* en Oculus.

"Puedo entender la decepción", señala Ben Hill. "No digo que sea algo negativo para la RV en conjunto, pero cuando todas las esperanzas y el dinero estaban encaminadas a los videojuegos, y aparece la posibilidad de que ese aspecto se pierda para integrar el medio en redes sociales, veo lógico el enfado de los jugadores. Me da que Facebook puede modificar esa dirección, al menos el ámbito de lo que la realidad virtual pretende conseguir. Es demasiado pronto para decir si es algo bueno o malo, porque abrir la RV a un público más amplio conlleva posibilidades interesantes. Sin embargo, una compra corporativa de este calibre puede traer cambios respecto a las metas originales: ¿va a cumplir este producto con lo que se les prometió a los que pusieron dinero en Kickstarter? Veo difícil que alcance su potencial en juegos cuando ya no son su único objetivo". Tanto Luckey como Zuckerberg han declarado que las metas no cambian y que, al contrario, la compra solo acelerará los objetivos, en vez de desviarse. Puede que la competencia de Sony ayude a mantener el rumbo.

RESPONDE NATE MITCHELL, VP DE PRODUCTO DE OCULUS



● Hace un año Nate Mitchell estaba en Isalandia predicando la RV a los enloquecidos fans de *Eve*. Las cosas cambian.



El visor de Oculus es una experiencia inmersiva muy intensa a nivel personal. Facebook, por su parte, es principalmente social. ¿Cómo se pueden conjugar ambos propósitos?
No estoy de acuerdo. Están *Call Of Duty*, *StarCraft*, *League Of Legends*, *World Of Warcraft*, y son los principales juegos del planeta. Y todos son multijugador. ¿Por qué? Porque a los jugadores, y al resto de los seres humanos, les gustan las experiencias sociales. Pienso que, para los jugadores, el apartado social es casi siempre más atractivo, porque siempre es dinámico e impredecible, ¿no crees?

No veo que Facebook y nosotros estemos en caminos divergentes. Personalmente, creo que los juegos sociales (y no me refiero a *Farmville* y *Candy Crush*, sino a títulos que hacen que la gente se junte de forma increíblemente inmersiva, como *World Of Warcraft*) serán los más atractivos en la realidad virtual. Lo creo al 100%.



Existe el miedo a que Facebook haya comprado Oculus para entrar en el terreno de la *tecnología vestible*, y que lleve al producto por ese camino, no por el de los juegos.
Siempre hemos dicho que vamos a centrarnos en crear la mejor plataforma de realidad virtual para videojuegos. Y, si consigues algo así, un sistema que satisfaga a los jugadores, entonces el resto de medios de comunicación, sociales y de entretenimiento querrán estar presentes. ¿Por qué? Porque los jugadores son muy intensos, esperan tanto de la experiencia que, si podemos cumplir con sus expectativas, entonces nuestro producto servirá para todo lo demás.

Solo para que quede claro, ¿no hay planes para crear una nueva división en Oculus para que diseñe algo a lo Google Glass?

Ahora mismo no. También hemos dicho que, si clavamos de verdad la RV, nos encantaría hacer lo propio con la realidad aumentada. Pero la RA tiene sus propios problemas por resolver. Y, siendo sinceros, tecnológicamente aún le queda.

¿Cómo refuerza la compra por parte de Facebook el futuro de los juegos RV?
Para empezar, significa que esto va a ser una realidad. Estar dentro de Facebook nos permite coger todo lo que hemos hecho y meterle el turbo. Más contenido, por ejemplo, porque tendremos más fondos para desarrolladores. Podemos contratar a más gente, así que todos nuestros proyectos secretos, todo lo que no podíamos hacer, ahora es posible. Podremos sacar un producto mejor a un precio más asequible, porque ya no dependemos solo del visor como fuente de ingresos. Y crear componentes a medida, que es algo que nunca se ha hecho fuera del sector militar o grandes empresas.

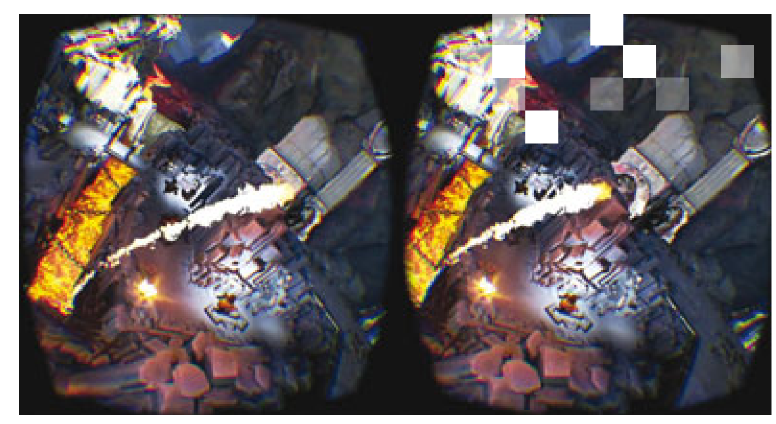
> "La entrada de Facebook significa que la RV se materializará. Lo que Facebook nos permite es coger todo lo que habíamos hecho ya y meterle el turbo"

Ha habido una reacción bastante negativa por parte de algunos desarrolladores. Markus "Notch" Persson, por ejemplo, ha cancelado *Minecraft* para Oculus tras la entrada de Facebook. ¿Debería preocuparse el público por esto?
Al principio hubo mucho miedo y confusión, sobre todo por parte de gente como Notch, cuyo post fue bastante doloroso. Queremos hacer lo que creemos que es mejor para la realidad virtual y para los videojuegos. Y todos creemos que éste era el mejor paso posible, el mejor impulso. Piensa en EA o Activision o Blizzard, que no creían en Oculus porque pensaban 'es una locura, es una start-up, nunca funcionará', pero que ahora, con Facebook, están mucho más interesadas.

¿Significa que habéis entablado conversaciones con las grandes editoras tras el anuncio de Facebook?
Por supuesto. Nos llegó un email de un alto ejecutivo de una de estas editoras, que decía: 'Felicidades, chicos, es genial tener por fin una nueva plataforma en la familia'. El mismo tipo que nos dijo en un encuentro previo que la RV nunca triunfaría [risas]. Sí, lo ha hecho y, si te emocionaba pensar en el futuro de los juegos de realidad virtual, esto significa que va a pasar a lo grande. En parte por eso aceptamos la compra.

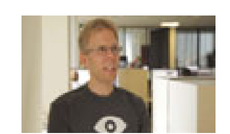
También está la reacción negativa de los patrocinadores de Kickstarter, que se sienten un poco traicionados porque hayáis vendido la compañía a una gran corporación.
Es duro, ¿sabes? Cuando salimos a Kickstarter fue una cura de humildad. Una experiencia mágica, en la que aparecía gente de la nada que realmente creía en nosotros, en que podíamos crear esos kits de desarrollo de Oculus Rift. Para bien o para mal, creo que cumplimos de verdad con lo que prometíamos, y que la gente ahora nos diga (estoy mirando la página de Kickstarter ahora mismo) "¡A la mierda con vosotros!"... No es fácil. Y no tengo mejor respuesta par ala comunidad, aparte de decirles (otra vez), que todavía estamos desarrollando Rift. Que somos los mismos, la misma gente que quería darle vida a la RV. Que esperen y vean y confíen en nosotros. Porque vamos a cumplir, de verdad, a lo grande.

¿Os preocupa el Project Morpheus de Sony? ¿Deberían preocupase ellos por Oculus Rift?
Mira, creo que están haciendo algo muy interesante. Ya dijimos en su momento que, si hacíamos bien nuestro trabajo, era inevitable que uno de los grandes intentará entrar en el sector. Y, en conjunto, supone más medios dedicados a los juegos de realidad virtual. Supone que más gente sepa que existe, que más gente intente hacer algo. Creo que es maravilloso para la industria. Y nos excita ver qué es lo que sacarán. Tengo muchas ganas de probarlo, he oído que es muy bueno.


¿A dónde quiere ir Mark Zuckerberg con la realidad virtual? Es muy raro todo.





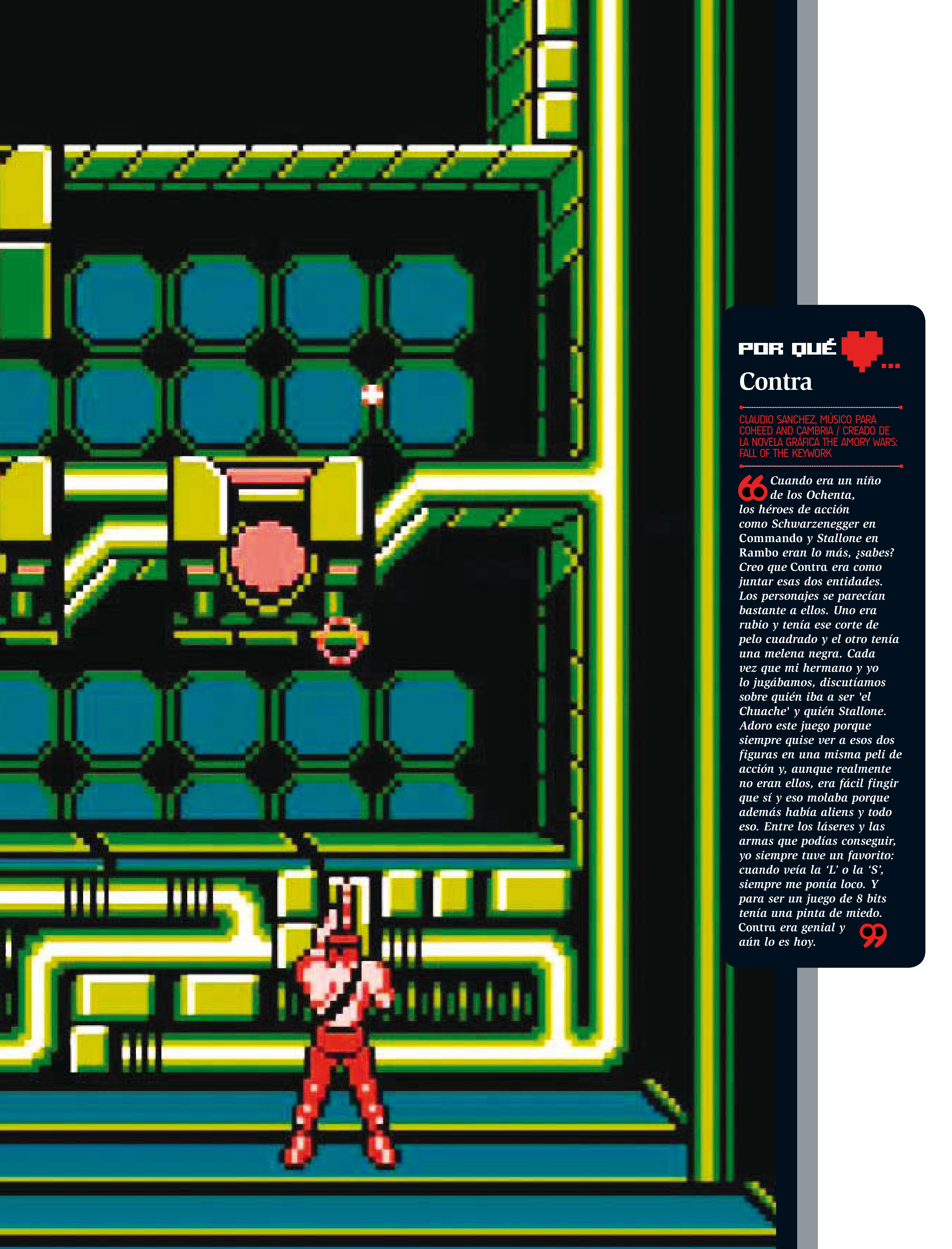

Quizás lo más raro del asunto es que John Carmack ahora trabaje para Facebook. "Me gusta *Doom*".


Una verdad: los millones de Facebook implican el interés de las grandes editoras de juegos.



"Cada vez que mi hermano y yo lo jugábamos, discutíamos sobre quién iba a ser 'el Chuache' y quién Stallone"

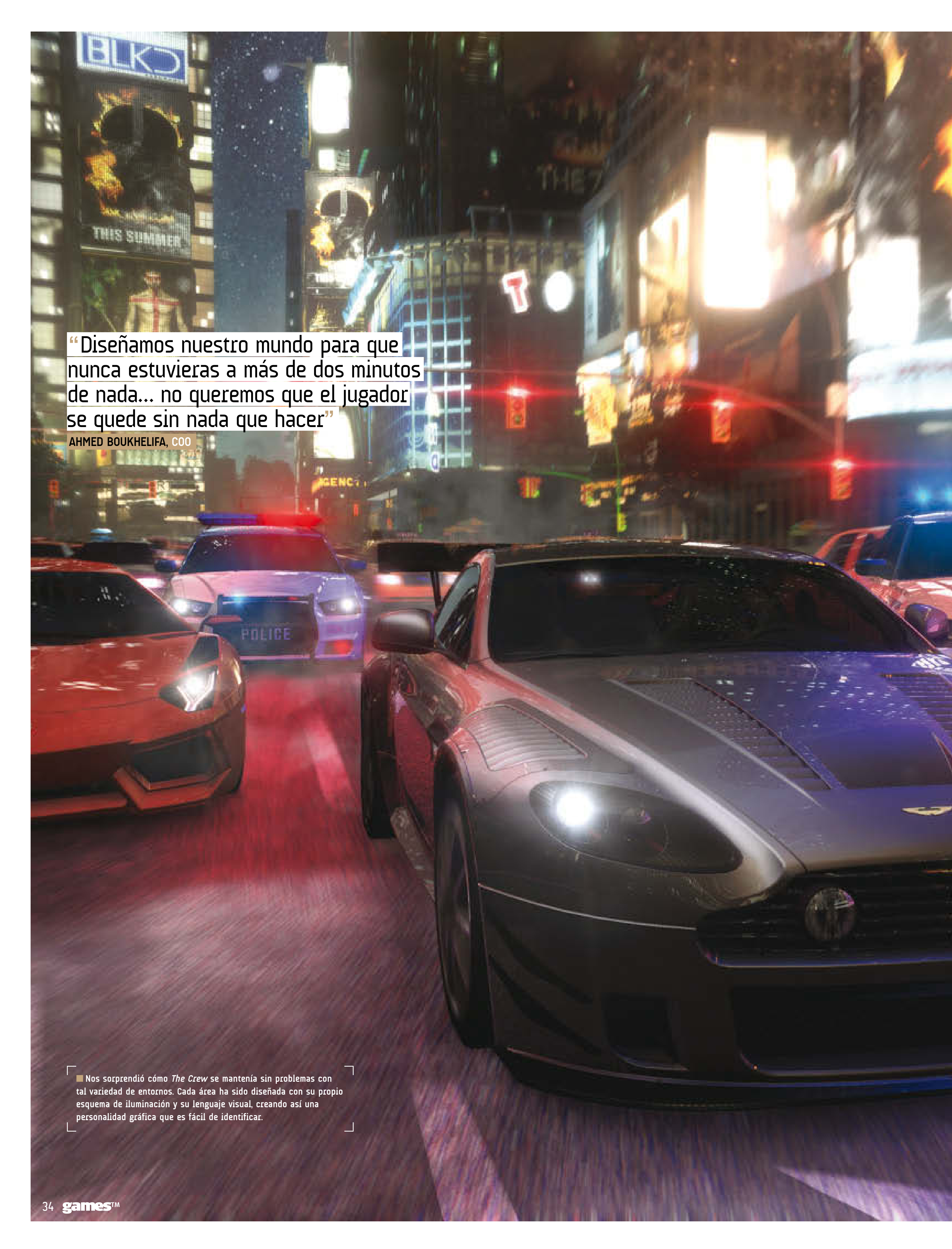
CLAUDIO SANCHEZ, MÚSICO Y ESCRITOR



POR QUÉ ❤...
Contra

CLAUDIO SANCHEZ, MÚSICO PARA COHEED AND CAMBRIA / CREADO DE LA NOVELA GRÁFICA THE AMORY WARS: FALL OF THE KEYWORK

"Cuando era un niño de los Ochenta, los héroes de acción como Schwarzenegger en Commando *y Stallone en* Rambo *eran lo más, ¿sabes? Creo que* Contra *era como juntar esas dos entidades. Los personajes se parecían bastante a ellos. Uno era rubio y tenía ese corte de pelo cuadrado y el otro tenía una melena negra. Cada vez que mi hermano y yo lo jugábamos, discutíamos sobre quién iba a ser 'el Chuache' y quién Stallone. Adoro este juego porque siempre quise ver a esos dos figuras en una misma peli de acción y, aunque realmente no eran ellos, era fácil fingir que sí y eso molaba porque además había aliens y todo eso. Entre los láseres y las armas que podías conseguir, yo siempre tuve un favorito: cuando veía la 'L' o la 'S', siempre me ponía loco. Y para ser un juego de 8 bits tenía una pinta de miedo.* Contra *era genial y aún lo es hoy."*



"Diseñamos nuestro mundo para que nunca estuvieras a más de dos minutos de nada… no queremos que el jugador se quede sin nada que hacer"
AHMED BOUKHELIFA, COO

Nos sorprendió cómo *The Crew* se mantenía sin problemas con tal variedad de entornos. Cada área ha sido diseñada con su propio esquema de iluminación y su lenguaje visual, creando así una personalidad gráfica que es fácil de identificar.



The Crew

CONCEPTO Eres un operativo especializado en carreras con la misión de infiltrarse en los 510, una banda callejera de EEUU, y destruir a sus altos mandos mientras asciendes en la jerarquía.

Otro aspirante al trono de los juegos de carreras

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PS4, Xbox One, PC
Origen: Francia
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ivory Tower
Lanzamiento: Verano de 2014
Jugadores: 1-8

Perfil del desarrollador

The Crew es el primer juego de Ivory Tower, pero el pedigrí que esta mezcla de desarrolladores está poniendo sobre la mesa es de gran notoriedad, sobre todo si pensamos en que han trabajado en *Test Drive Unlimited*. Tras nacer en 2007 como estudio, *The Crew* será el resultado de su primer de un ciclo de desarrollo de seis años.

Apogeo

Test Drive Unlimited fue recibido con un montón de críticas favorables y con éxito en ventas. Era a la vez un juego que llamaba a los fans de las motos y de los coches, llegando así a más gente de la que se pensaba. El mundo online persistente fue algo innovador para el momento, pues estamos hablando de 2006, y de sus bases arrancan los conceptos que dan forma y vida a la filosofía de *The Crew*.

"Vemos *The Crew* como el *Pokémon* de los juegos de carreras", dice el director creativo, Julian Gerighty mientras probamos su juego en las oficinas de París de Ivory Tower. "*The Crew* es un juego de coches, claro, pero también un RPG. Y un MMO. ¿Y qué es lo más importante en ambos? Tu personaje. Y en *The Crew*, el personaje es tu coche". Aunque al principio nos mofamos, interiormente, de este comentario: eh, somos fans del RPG y de sus variaciones más locas, de la personalización de su experiencia y de las perversiones de todo tipo, ¿pero cómo va a ser un juego de carreras un RPG? Pues eso mismo nos cuentan estos señores.

/// En su núcleo, *The Crew* funciona por un sistema de clases, como un RPG cualquiera de hoy en día, pero en lugar de funcionar bajo las convenciones del mago, el guerrero, el ladrón y el sanador, las clases son variaciones de un mismo tipo de coche. Cada vehículo se adapta a diferentes tipos de terreno, distintas misiones y, en definitiva, modifican la jugabilidad en sí misma. La primera y más básica de todas las clases es el 'stock car' (un modelo que podrías comprar tranquilamente en un concesionario en la vida real). "Puede ser un coche de ensueño, como un Lamborghini, o uno algo más de diario como un Mini. Pero cuando se pone más interesante es cuando empiezas a transformar el coche al aplicar diferentes Specs. Piensa el éstas como en diferentes evoluciones de Pokémon. Imagina conducir un coche desde el nivel uno hasta su última evolución, esa es la clase de progresión que buscamos", dice Gerighty.

Como Pokémon (o eso dicen ellos, madre mía), las diferentes evoluciones del coche pueden llevarte a ejercer diferentes roles, pues ciertos tipos serán más fuertes o más débiles según la circunstancia. La primera mejora, la que verás que es la principal Spec del juego, la que sirve como paso para una amplia variedad de misiones, es la Street Spec. "La Street Spec se centra en las carreras urbanas, en las curvas ajustadas, en las velocidades moderadas, en el asfalto. Tu coche empieza por aquí y empezarás a confiar en él para saltar a las carreteras".

En nuestra sesión de juego, notamos que el manejo y las mecánicas de la Street Spec se parecen muchísimo a *Need For Speed: Rivals* (la jugabilidad arcade y de acción, los amplios márgenes de error, así como la presencia de turbos de óxido nitroso y unos frenos a prueba de bombas). La diferencia entre *The Crew* y la mayoría de juegos de *Need For Speed* estaría en que *The Crew* se expande por todo EEUU, por una visión muy americana de los Estados Unidos: un mapa del mundo con los iconos más importantes puestos en sitios relativamente correctos en una experiencia única de juego que se puede cruzar entera en unos noventa minutos.

EEUU no es un país que exista solo de carreteras, sin embargo. En *The Crew* vas a tener que perseguir vehículos por caminos de polvo, por cañones, por desiertos, etc. Los coches de Street Spec no servirán de nada en estos casos, así que tendrás que confiar en otra clase. "La Dirt Spec está inspirada en los coches de rally", explica Gerighty. "Hay un montón de viraje, funciona de miedo en pistas de tierra y se defiende en asfalto. Es un tipo de coche muy adaptable. Lo usarás un montón para explorar el territorio".

Pudimos echar unas carreras (contra personajes tan llenos de clichés que nuestra mente desconectó a las 14 centésimas de segundo para evitar semejante despropósito impropio hasta de los animes de los noventa) que nos llevaron hasta una punta del territorio estadounidense, más concretamente hasta Bayou. Aunque los gráficos no sean los mejores que hemos visto en una máquina de nueva generación, la presentación de diferentes mapas es estupenda. El juego tiene un mundo abierto por completo y ha una veintena de ecosistemas que resumen las sensaciones de EEUU bastante bien y con mucho sentido de la localización. El motor Babel va generando proceduralmente los entornos para el equipo de arte, que saltan sobre el esqueleto ya construido de cada

área y que emplean para volcar muchos más detalles, resultando en regiones muy bien trazadas. Así es como se consigue una América donde el hombre está casi desaparecido y solo hay vestigios de sus maravillosas vistas y de ese concepto que tenemos de su lado más exótico.

Cuando no estás admirando los paisajes recreados por Ivoty Tower, estarás sumergido en alguno de los más de 450 desafíos del mapa. "Hemos diseñado nuestro mundo para que nunca estés a más de dos minutos de nada", explica el COO de Ivory Tower, Ahmed Boukhelifa. "Puedes conducir desde Miami a Keys en un par de minutos, y en el camino, hay paisajes impresionantes, coleccionables por encontrar y pruebas a las que someterse. No queremos que el jugador esté esperando para hacer cosas". Mientras jugamos, escuchamos a Boukhelifa y a Gerighty hablando los retos de habilidad que encontramos por la carretera, con bastante recochineo por su parte.

/// Las mecánicas de RPG de *The Crew* destacan en la naturaleza de mejora de tu coche: cada carrera, cada misión, cada desafío ofrece tres recompensas, organizadas por bronce, plata y oro. A mejor medalla, mejor parte ganas para tu coche. Cada una viene dada con un valor numérico que es tan fácil de interpretar como los datos que acompañan a cualquier espada o escudo de un RPG. Este juego es accesible al público casual tanto como al más hardcore de la simulación, con la diferencia de que la interfaz está adaptada más a los primeros que a los segundos.

Esto se traduce en que cualquier jugador puede ir asignando al vuelo mejores partes para su coche en lugar de tener que visitar una interfaz para hacer ajustes menores. Los valores numéricos asignados a cada pieza ('¿Es este bumper de 420 mejor que este de 399?', así de simple será) se pueden almacenar a intercambiar a tu gusto en algo así como un inventario que sirve como garaje. Las únicas complejidades para los jugadores menos puestos será decidir cómo de equilibrado quieren que sea su coche entre manejo y rendimiento, algo que no es nada complicado en sí en este juego.

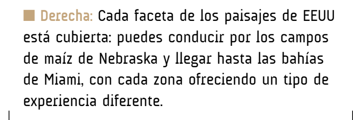
Este definido y más o menos inteligente sistema de accesibilidad se extiende a través de los diferentes modos del juego. El cuarto Spec que puedes equipar son los modelos Raid, los coches para fuera de pista. Si cada Spec permite jugar de una forma diferente, estos modelos Raid podrían ser una balada de amor para *Smuggler's Run,* el clásico de culto de Rocksta. Estos coches permiten ir rápido por las colinas, saltar sobre dunas de arena y están diseñados para chocar contra otros. Las misiones que jugamos en estos coches eran bastante básicas: persigue a otro y sacúdele hasta desmontarlo. Esperemos que sean más variadas en el juego final.

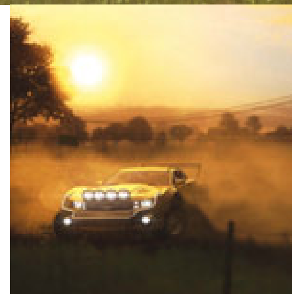
La última variedad de coche corresponde a la Circuit Spec, el coche más potente. "Es el coche para los que quieren una carrera técnica", explica Gerighty, "pues su manejo es completamente diferente y la experiencia es mucho más precisa". Este coche, así como las misiones que vienen con él, es lo que más gustará a los hardcore del género. Es posible 'desnudar' estos coches hasta el chasis y hasta ver cómo funcionan pistones y motores, motivo por el cual Ivory Tower ha modelado especialmente sus físicas para que la vida bajo el capó no sea irreal. Todo está ligado directamente al motor de físicas del juego, así que funciona deliciosamente, es un espectáculo digno.

"Piensa en Pokémon, en conducir tu coche del nivel uno a su evolución; ese es el tipo de progresión que queremos"
JULIAN GERIGHTY, DIRECTOR CREATIVO

El juego ha sido desarrollado durante nada más y nada menos que seis años, y en nuestra impresión inicial, se notó. Tanto la precisión puesta en los detalles como el buen gusto que destilaba todo, así como la inteligente mezcla de géneros y su desparpajo para con las convenciones de los mismos, el juego parece construido bajo una sólida visión que les ha guiado desde principio hasta fin. Pudimos jugar la versión preliminar en un servidor cerrado con siete otros jugadores y el sistema asíncrono de multijugador parecían funcionar en orden. Es una funcionalidad similar a la de *Need For Speed: Rival* y su All-Drive, pero más enfocado a permitir la entrada en las misiones cooperativas sin ninguna clase de problema. Fue algo que de veras nos impresionó con *Need For Speed: Rivals*, sobre todo al inicio de la nueva generación de consolas, pero creemos de veras que Ubisoft y Ivory Tower pueden llevar esa experiencia más allá si lo hacen bien. Conclusión: esperamos que *The Crew* funcione y se luzca tan bien como lo ha hecho a puertas cerradas, porque el cuerpo nos pide un juego de carreras para ya mismo.

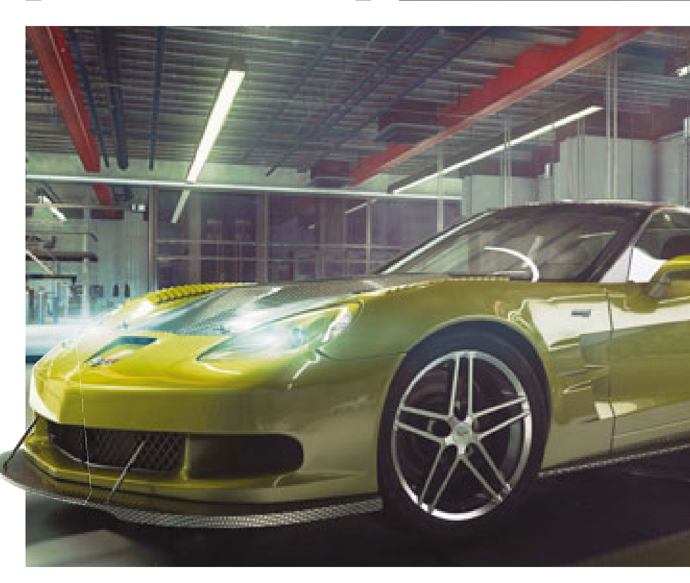






Arriba: Las secciones fuera de pista del juego se juegan de forma tan diferente a las que van por pista que casi te parecerá que estás jugando a algo completamente distinto.

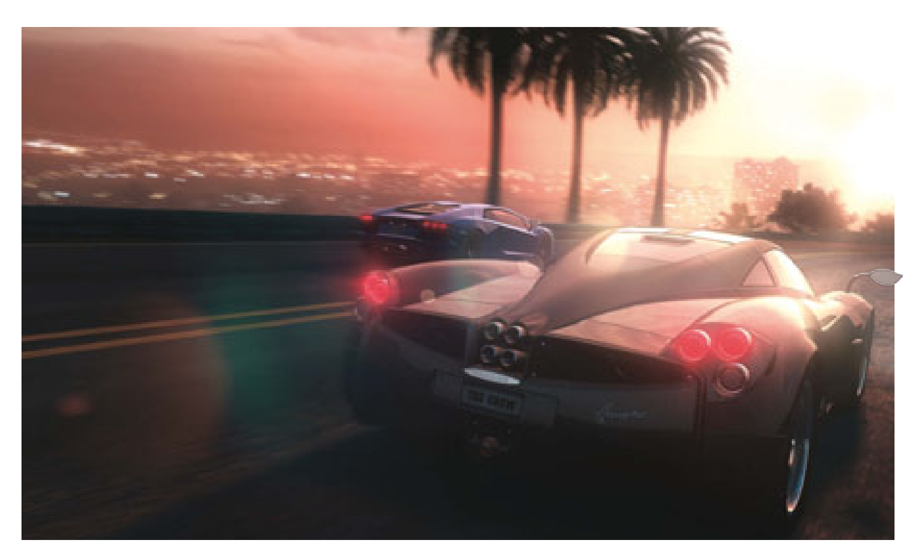
Derecha: Cada faceta de los paisajes de EEUU está cubierta: puedes conducir por los campos de maíz de Nebraska y llegar hasta las bahías de Miami, con cada zona ofreciendo un tipo de experiencia diferente.



Arriba: Si de verdad quieres llegar al corazón de este juego, necesitarás un buen garaje para tunear tus vehículos.

CUÉNTAME UN CUENTO

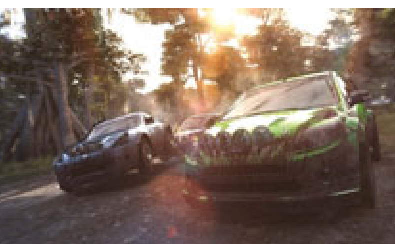
Los elementos narrativos del juego, como en muchos títulos de carreras, no son precisamente su fuerte. La historia aquí es escasa y vaga. Viajas por EEUU, infiltrado, tratando de llegar a lo alto de una banda de ladrones conocidos como los 510s. En tu viaje, te toparás con cinco personalidades que te ayudarán a personalizar tu coche con diferentes ventajas (cada una en un área especializada). Hay un modernillo con piercing que te ayudará a mejorar la tecnología del coche y un mecánico grasiento y de mono que te ayudará en la parte mecánica. No esperamos que tenga una historia como la de *The Last of Us* ni nada parecido, pero al menos queremos que tenga unos elementos de cohesión entre misión y misión para tanto elemento de RPG como tiene.

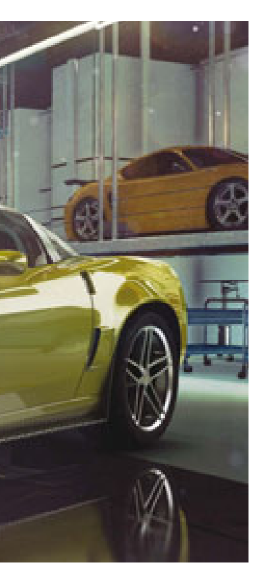




■ Izquierda: Los fondos industriales de urbes como Detroit pueden hacer tus carreras algo más noventeras y grunge, algo que debería notarse en el juego si incluyen radios locales en algún momento.

■ Abajo: Para las misiones de asalto, querrás llevar tu coche hasta su límite y más allá para contar con algo de ventaja sobre los rivales y para echarlos de la pista sin salir tú también volando.







MIS COLEGAS

Uno de los principales puntos fuertes de venta del juego es su aspecto online, que tiene las mismas mecánicas de *Test Drive Unlimited* allá por el 2006. Dicho de esta manera, suena mal, pero para nada es así. El juego te deja jugar con hasta ocho jugadores a la vez, siendo muy fácil invitar amigos para que entren directamente en tu misión. Cada desafío de nivel y cada evento muestra también los fantasmas de tus amigos. Si tienes problemas para conseguir la máxima puntuación en una carrera, es tan fácil como seguir el fantasma de alguien que ya lo ha hecho antes que tú. Ahora bien, ¿conseguirá The Crew dar todo lo que ha prometido sin problemas de lag ni caídas ni todo lo que plaga hoy en día a los online persistentes?

Assassin's Creed: Unity

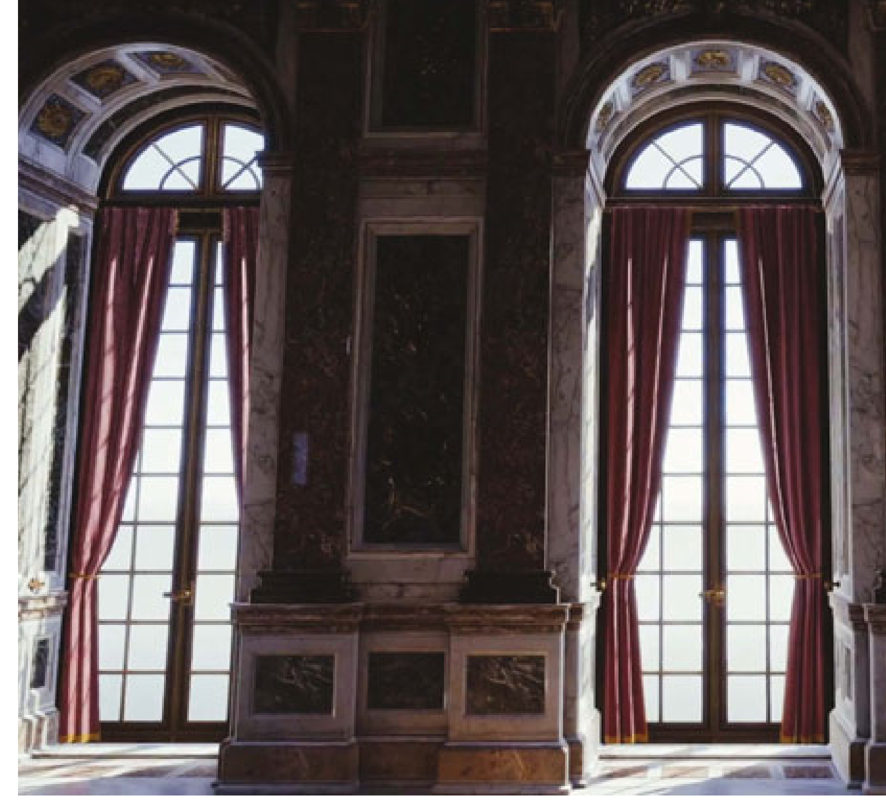
CONCEPTO ■ El supuesto primer Assassin's Creed de nueva generación tiene un nombre en clave: Unity. Oh, y se ambienta en la Revolución Francesa.

Allons enfants de la Patrie...



"Es curioso, pero se dice que este no es el único Assassin's Creed de primera fila que veremos este año"

1



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC. PlayStation 4, Xbox One
Origen: Canadá
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Montreal
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

El estudio de Montreal de Ubisoft ha dado a luz a las bestias más importantes de la compañía gala desde 2009, empezando por *Assassin's Creed II* y huyendo hacia delante con todos los nombres importantes: *Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction*, *Far Cry 3* y *Watch Dogs*. Emplea a 2.300 personas, siendo uno de los estudios más grandes del mundo

Historial

Watch Dogs
2014 [Multi]

Far Cry 3
2012 [Multi]

Just Dance 3
2011 [Multi]

Assassin's Creed II
2009 [Multi]

Apogeo

Si tenemos que quedarnos con un juego reciente de Ubisoft, solo podemos recomendar *Far Cry 3: Blood Dragon*, ese hilarante homenaje a todo lo bueno y lo malo del cine de los Ochenta.

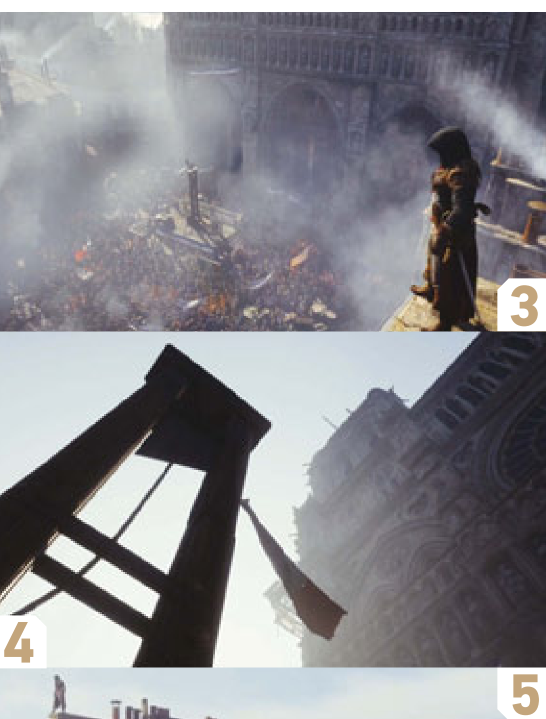
A Ubisoft les debe gustar mucho el queso, por aquello de que son franceses y porque tienen tantos agujeros (de información) como un gruyer. Tras varias filtraciones de imágenes, personajes y tramas, la compañía decidió que lo mejor era tirarse a la piscina y anunciar *Assassin's Creed: Unity*, el primer juego de la saga en llegar a la nueva generación. Nos preguntamos si esto no habrá arruinado un poco su conferencia del E3 y si no habrá hecho daño a *Watch Dogs*, más aún, ahora que ya no es el niño bonito del mañana.

Assassin's Creed IV: Black Flag ayudó mucho a que la saga volviera a un buen camino tras su tercera y aburrida parte. El nuevo juego, cuyo nombre sigue siendo en clave, tiene una misión también muy difícil: demostrar que el título no está fatigado, algo que sería lo más normal del mundo. Al menos, la ambientación y la época escogidas tienen potencial de sobra para dar algo interesante, sobre todo si se mete en la genial mitología y progreso de la Revolución Francesa. Ahora bien, ¿habrá barcos de nuevo? Nos da que no...

1 UN NUEVO HÉROE

Hete aquí el protagonista de *Assassin's Creed: Unity*. ¿Quién es? Buena pregunta, Ubisoft no ha dicho ni mu sobre su identidad, pero las filtraciones aseguran que se llama Arno ("señor del águila", más o menos). Y ya puestos a dar validez a los rumores, hemos de comentar que otros pajaritos comentan que habrá dos protagonistas (un hombre y una mujer) que compartirán la historia, con el jugador pudiendo saltar de uno a otro como si esto fuera *GTA V*. Sería un giro interesante pese a la falta de originalidad.





2 TODO MUY NEXTGEN

Las primeras instantáneas del juego son luz para los ojos y están llenas de detalles que dudamos que pueda generar motor alguno de Ubisoft. Los reflejos del mármol, cómo la luz se filtra entre la seda de las cortinas, cómo se mueven los estandartes, cómo lo hacen las capas... Es un salto de calidad tan asombroso con respecto a los anteriores que cuesta creerlo. Hay muchos otros detalles ocultos en el tráiler, como el fuego que se mueve por el viento, pero seamos cautos en este apartado, que luego pasa lo que pasa.

3 VIVA LE FRANCE

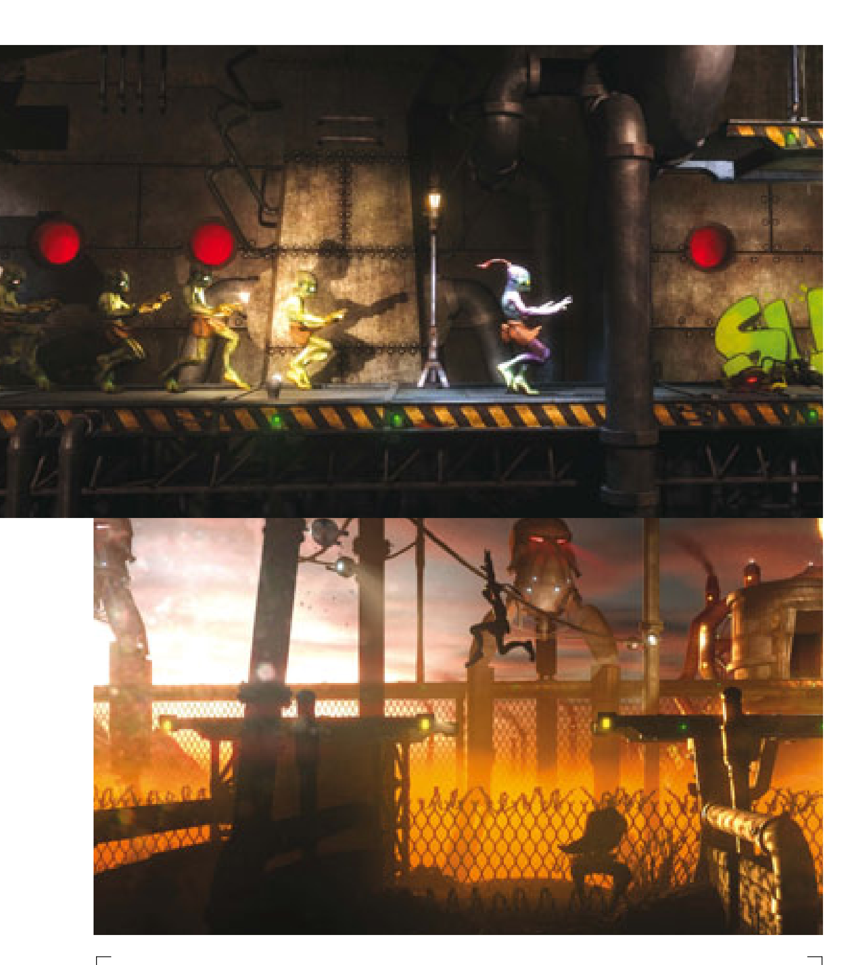
Ambientar el juego en el corazón de Francia, dejando ver ciertas estructuras míticas y poniéndolas al alcance de las manos del jugador es una gran oportunidad para el estudio. Está claro que la catedral de Notre Dame jugará un papel importante, aunque aún está por determinar en qué momento de la Revolución Francesa se ambienta *Unity*. Por lo que se intuye del vídeo, diríamos que, como mínimo, estaremos en la Toma de la Bastilla, que es el punto de inicio de la revolución. No estaría mal vivir toda la revolución, con saltos temporales incluidos.

4 ARRIBA Y ABAJO

Por los rumores y filtraciones podemos saber que hay una nueva característica fundamental. En las pantallas filtradas se puede ver que hay dos nuevas acciones asignadas a los botones: 'Parkour Up' y 'Parkour Down'. No es difícil inferir que se trata de un retoque en la forma en la que se mueve y en la que escala el personaje de *Unity*. Siempre que tocan las mecánicas de movimiento de esta saga salta alguien quejándose de que tira por tierra la fluidez del mismo, así que estaremos atentos a ver cómo se ejecuta esto.

5 LA CABEZA EN SU SITIO

El vídeo está compuesto completamente por jugabilidad en fase alfa, no en CGI, y permite hacerse una idea de cómo nos moveremos por París. Las azoteas han vuelto al skyline de la saga y su estructura, pero esto no parece realmente lo más importante a la hora de pensar en este juego, sobre todo si tenemos en cuenta otros rumores. Es curioso, pero se dice que éste no es el único Assassin's Creed de primera línea que se lanzará este año, que otro que solo sale para Xbox 360 y PS3 también está en camino. ¿Nos hemos vuelto todos locos?



Arriba: En esta nueva versión de *Oddysee*, Abe puede convencer a todo un batallón de Mudokon para que le sigan, en lugar de tener que llevarnos uno a uno a un lugar seguro. Por supuesto, este gran poder conlleva una gran responsabilidad: no quieres tener la culpa de un baño de sangre.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato:
PS4, PS3, Vita, PC, Wii U
Origin:
EEUU/Reino Unido
Compañía:
Oddworld Inhabitants
Desarrollador:
Just Add Water
Lanzamiento:
Segundo trimestre 2014
Jugadores:
1

Perfil del desarrollador

El CEO de Just Add Water, Stewart Gilray, es un veterano del desarrollo británico que se inició en ello con Bullfrog y su *Powermonger* antes de dar el salto a los pinball de Digital Illusions'

Historial

Oddworld: New 'N' Tasty
PS4, PS3, Vita, PC, Wii U (2014)
Oddworld: Munch's Oddysee HD
PS3 (2012)
Oddworld: Stranger's Wrath HD
PS3, Vita, PC (2011)
Gravity Crash
PS3, PSP (2009)

Apogeo

Stranger's Wrath es un clásico bastante ignorado, así que no estaría mal que lo jugarais en su remake HD de hace unos años.

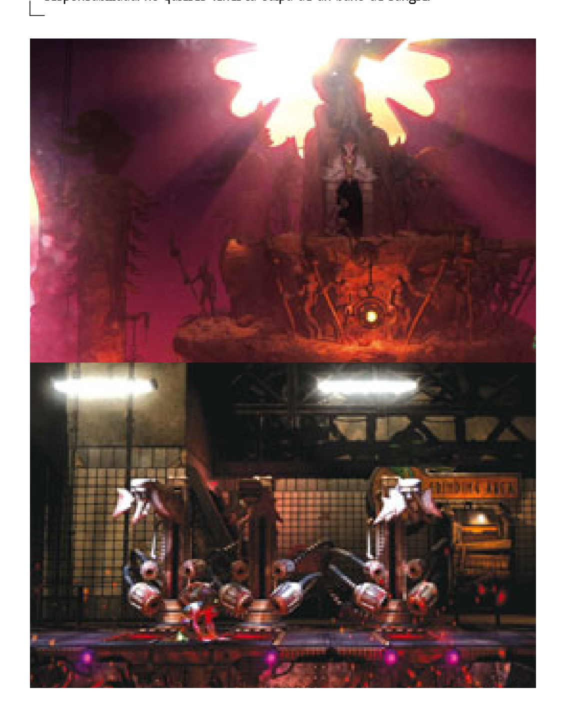
Oddworld: New 'N' Tasty

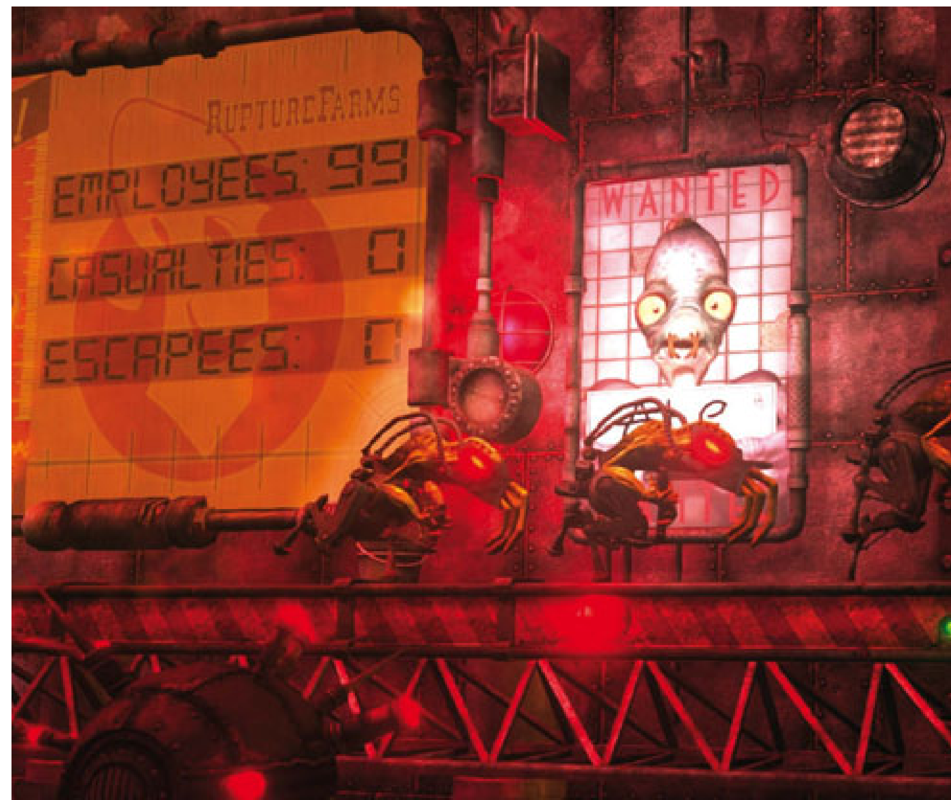
CONCEPTO ■ Las Granjas Hostiles presentan su nuevo y sorprendente producto...

Lo viejo es el nuevo nuevo, y nos otros encantados

Nos da mucha rabia que casi nadie rescate *Abe's Oddysee* como uno de los clásicos de la PlayStation. Ok, no era tan vertiginoso ni fantástico como *WipEout*, ni tenía las cinemáticos de *Final Fantasy VII* o el 'encanto' de *Tomb Raider*, pero era un juego que ofrecía un desafío a la altura de esos tres y un personaje atrapado en un mundo memorable como pocos. Y ya puestos de nostalgia, nos atrevemos a decir que la infiltración del primer *Oddworld* estaba a la altura del mismísimo *Metal Gear Solid*. Esto es exagerar un poquito, quizá, pero tenéis que coincidir con nosotros en que el debut de Abe era mucho más que un simple plataformas.

La premisa del juego siempre fue una mezcla entre *Wallace y Gromit: Un afeitado apurado* y *La Lista de Schindler*, pero con un mundo tan oscuro y brutal detrás que era necesaria una capa de humor tontorrón para relajar los músculos del corazón y para hacerle un hueco en él para siempre a su protagonista. Las frases sueltas de Abe y su pobres encantos





a medida que avanzaba pantalla a pantalla, intentando rescatar a sus colegas de sus jefes caníbales, es lo que algunos mejor recuerdan. Muchos habrán olvidado la ausencia de puntos de salvado, pero seguro que con tal de volver a vérselas con su perfecta mezcla de puzles y plataformas, se conformarían con que *New 'N' Tasty* fuese un mero rediseño gráfico. Sin embargo es mucho más.

/// El estudio británico Just Add Water, en colaboración con Lorne Lanning (padre del juego), ha tomado el original de 1997 y lo ha reconstruido empleando tecnologías de hoy. El punto de vista 2,5D sigue ahí, pero no tiene sprites sino modelos en 3D, igual que las cinemáticas. No es como si el original hubiera envejecido tan mal, pero estos gráficos más evolucionados ayudan bastante a pasar el juego por algo 'nuevo y apetecible'.

Uno de los temas de más habituales al citar este remake es si el equipo de desarrollo ha adaptado el juego a audiencias con menos práctica en los saltos y carreras ajustadas del viejo Abe. Los checkpoints constantes son algo extraordinario, la verdad, pero sus nuevas pantallas continuas crearon dudas sobre si no habrá que volver a la pantalla anterior o volver a cargar partida para restablecer el estado de los Sligs como se podía hacer con las pantallas estáticas del original. A su vez, los originales usaban muy bien los sonidos para avisarnos de qué podría haber en la siguiente pantalla, y no sabemos cómo se adaptará eso en esta versión. Está claro que la necesidad de esto es menor si tienes pantallas continuas, aunque encontrar el equilibrio será más complicado. En consecuencia, muchos de los enemigos han sido readaptados. Los Sligs, por ejemplo, tienen una luz de apuntado que señaliza un punto rojo por delante de ellos, permitiendo al jugador ver cuándo pueden ser detectados o no. En cuanto a los vigilantes móviles, el equipo ha tomado prestada una idea de *Metal Gear Solid*: tras un periodo de tiempo, los guardas volverán a sus posiciones originales.

Sean cuales sean los aciertos y problemas de adaptar *Abe's Oddysee* a los jugadores del siglo XXI, hay dos cosas muy claras: *Oddworld* sigue en manos de gente que adora la saga, no solo su creador, sino también los renovadores de sus aventuras. La cantidad de elementos rehechos en *New 'N' Tasty* es considerable, algo que puede molestar a los más nostálgicos (que siempre tendrán ahí el original, vaya). Sea como fuere, el atractivo de las aventuras de Abe no eran su dificultad ni su perspectiva lateral, sino la historia de un tipo que quería huir y ayudar a todo el mundo que encontrara a su paso. La lección de esta odisea de Abe es universal: la vida es bella, pero hay muchos dispuestos a afearla y la muerte está ahí. Así que mejor disfrutémosla ya.

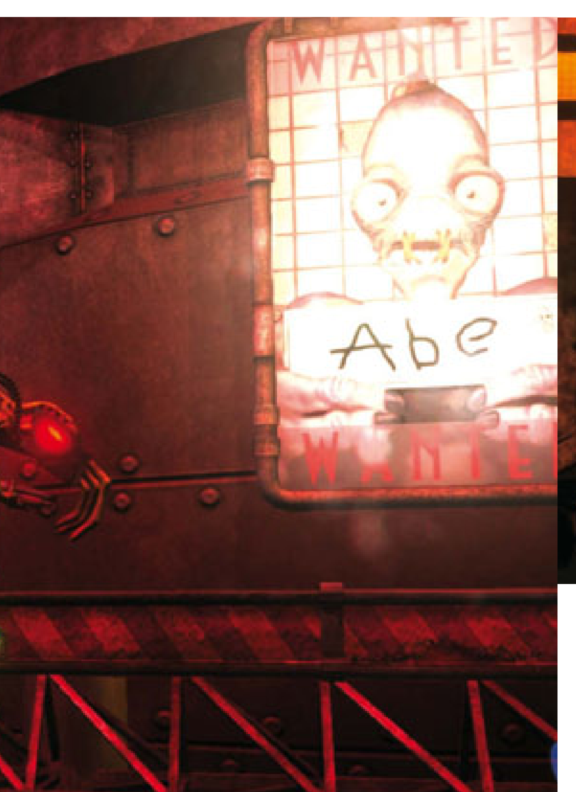
> "Estamos llevando el juego mucho más allá de donde realmente creíamos que sería posible"
>
> **STEWART GILRAY, CEO DE JUST ADD WATER**

Abajo: Las pantallas estáticas originales han sido recreadas como niveles continuos, algo que puede hacer más complicada la progresión.



PREPARARSE, GENTE

ODDWORLD INHABITANTS YA ha dicho muy clarito que el futuro de la saga depende enteramente del éxito de *New 'N' Tasty*. Si el juego consigue vender unas 250.000 copias, podrán empezar a producir una versión 'nueva y sabrosona' de *Abe's Exoddus*, mientras que conseguir medio millón de copias les permitirá hacer también un nuevo juego dentro de la serie, aunque probablemente fuese algo realmente diferente de las aventuras de Abe, Munch o The Stranger. Por supuesto, cuánto tiempo les llevaría realizar cualquiera de estos dos juegos es otra cosa al margen de los negocios… Así que vosotros sabréis, fans de Abe y compañía.





Izquierda: ¿Es cosa nuestra o estos Sligs mejorados son algo más temibles y bastante menos cómicos que antes? Lo que no ha cambiado es su puntería y su capacidad de trabajo, eso nos ha quedado claro.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC
País: Francia
Compañía: Focus Home Interactive
Desarrollador: Cyanide Studios
Lanzamiento: Finales de 2014
Género: Deporte letal plomado
Jugadores: 1-2

Perfil de Cyanide

Los ex de Ubisoft tienen un catálogo tan irregular (ese rol pocho de *Juego de Tronos*) como arriesgado, pero siempre con un referente común: la fantasía de espadazo y hechizo sin importar el género tratado.

Juegografía

Of Orcs And Men
Xbox 360, PS3, PC (2012)
Juego de Tronos
PS3, Xbox 360, PC (2012)
Blood Bowl
PC, Xbox 360, PSP, DS (2009)
Chaos League
PC (2004)

Apogeo

Chaos League, un juego que adaptaba tan bien *Blood Bowl* que Games Workshop les llevó a juicio. Los de Warhammer se lo pensaron mejor y decidieron encargar su franquicia de rugby con orcos al estudio francés.



Blood Bowl 2

CONCEPTO ■ Las razas de Warhammer también saben relajarse... echando partidos a un deporte muy parecido al de nuestros viernes por la noche, repletos de violencia, turnos y cerveza.

Solo es falta si ya está inconsciente

■ Debajo: Comparad estos estadios con los pobres remedos de mesas de juego del título original. La diferencia es mucho mayor que esos cinco años que separan a original y secuela.

Cyanide hizo bastantes cosas bien con *Blood Bowl*: tomó un juego de tablero, le dio vida y sentido del humor, y consiguió dotarle por primera vez de la sensación de que se trataba de un sim táctico deportivo. Pero el resto era un desastre: una IA estúpida, un sistema de control horrible y unos gráficos pobrísimos (entre otros) machacaban el potencial de un título que, sin embargo, incluso hoy sigue siendo brillante para jugar contra un amigo.

Blood Bowl, para que nos hagamos una idea, es una especie de ajedrez contemporáneo con tiradas de dados que convierten cada decisión en un momento de vértigo y uñas mordidas: puedes mover a cada jugador y decidir sus acciones con libertad, pero si uno solo comete una pifia, no mide bien sus fuerzas, etcétera, el resto perderán su turno y te dejarán vendido ante el rival. Todo con un ritmo endiablado.

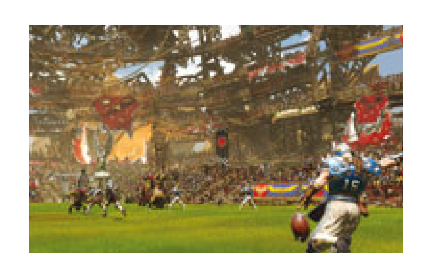
Durante estos cinco años, Cyanide se ha esforzado en aplicar la máxima olímpica a su título, con subsecuentes revisiones (Legendary Edition, Chaos Edition), que refinaran y añadieran nuevos modos y equipos a la sólida (pero fea y torpe) base original. Tiempo empleado también en escuchar a la comunidad, y apuntar más alto con la secuela. *Blood Bowl* era, pese a sus defectos, asquerosamente divertido, adictivo hasta la médula, y uno de los escasos juegos que nos gusta jugar con gente.

No lo tienen difícil: el sistema de normas ya lo clavaron en el original, así como varias mecánicas adicionales (menos el modo en tiempo real, absurdo y roto). No tienen competencia en su parcela, y los fans del juego saben que, con un poco de mimo técnico, *Blood Bowl 2* está destinado al éxito entre peceros. Y, por ahí, precisamente, ha tirado Cyanide: estadios repletos de vida que tengan más peso en el título (esencial en un juego en el que los fans pueden invadir el campo y romperle el bazo a puñetazos al equipo contrario durante el chut inicial), y más fluidez para un renovado modo en tiempo real que se acerque más a *Madden: Sangre para el Dios de la Sangre* y deje las reglas originales para los fanáticos del turno.

El estudio francés lleva tiempo al borde de *el juego*, ese título que les distinga y les de renombre más allá de una audiencia de warhammeros. *Blood Bowl 2*, si se porta bien con el número de equipos y modos de partida, podría ser ese título.

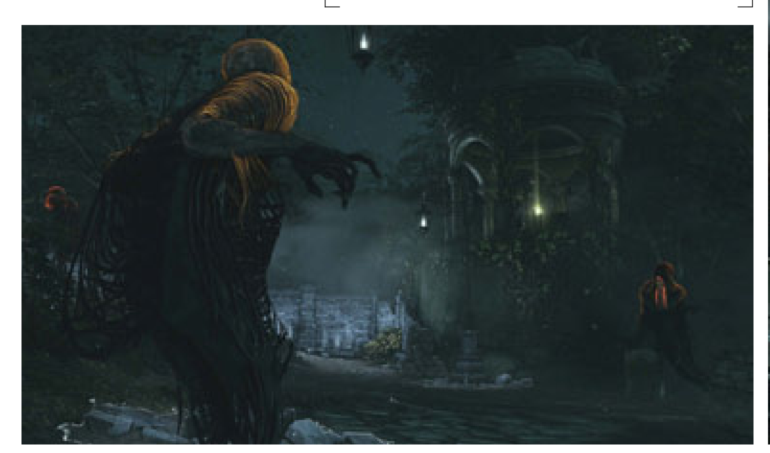
■ Un nuevo motor gráfico, y opciones sociales para uno de los pocos multijugadores que pueden aprovecharlas. Aquí contamos los días para su salida.





> "Los estadios de Blood Bowl 2 son modificables, y pueden mejorarse para intimidar a los rivales"
>
> FOCUS NOTA DE PRENSA

■ Derecha: Lo mejor: poseer organismos inferiores. Lo peor: considerar a un gato un organismo inferior. Abajo: Los demonios parecen el malo de "Agárrame esos fantasmas". Eso es bueno.





INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, Playstation 3, Xbox 360
Origen: EE. UU.
Compañía: Square Enix
Desarrollador: Airtight Games
Lanzamiento: 6 de junio
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Airtight quiere destacar por poner en pie juegos que se distingan de la media. *Dark Void* fue un pequeño paso en falso, fallido en demasiados aspectos, pero con *Quantum Conundrum* parecieron encontrar cierta voz propia.

Historial

Quantum Conundrum
2012 (Multi)
Dark Void
2010 (Multi)

Apogeo

Tras el traspiés de *Dark Void*, *Quantum Conundrum* destacó como un excelente y modesto título de puzles en primera persona, digno heredero de los *Portal* y que incluso compartía diseñadora y guionista con las obras maestras de Valve, Kim Swift.

Murdered: Soul Suspect

CONCEPTO ■ «*La jungla de cristal* con fantasmas». Así define Yosuke Shiokawa, de Square Enix, el nuevo juego de Airtight, aunque los derroteros vayan por otro lado...

Pesquisas desde el Más Allá...

Desde el primer minuto de la presentación en las oficinas de Koch Media en Madrid, nos quedaron las cosas claras: *Murdered: Soul Suspect* no quiere que nadie se pierda en la aventura que propone, por mucho que se disfrace de investigación detectivesca paranormal. Por eso, aunque pudimos probar el juego, lo hicimos en grupo y siempre dirigidos por Adam Philips, *brand manager* de Square Enix. *Murdered* se reveló, así, como una fenomenal idea (pese a no ser completamente original: ahí está la coincidencia temática con *Ghost Trick* de Capcom, por no hablar de que el detective que investiga su propia muerte es uno de los grandes tópicos del *noir* fantástico literario y fílmico) que sabe empapar la mecánica del juego: como un fantasma, el jugador será etéreo e invisible, y podrá atravesar cualquier pared. Airtight se las ha ingeniado para esquivar los problemas de control que puede generar esa idea con un ingenioso recurso argumental: las casas de Salem, donde se desarrolla la acción, están benditas, así que solo se puede entrar en ellas cuando la puerta está abierta. Eso, sumado a los intersticios que mezclan diversas líneas temporales en el mismo espacio de juego, unas atravesables y otras no, permite que los escenarios sean tan laberínticos como los desarrolladores quieren para que haya exploración, pero sin perder el necesario toque de incorporeidad fantasmal.

El juego se permite ciertas incursiones en la acción con la aparición de unos demonios que persiguen al protagonista y sus amigos, pero que son relativamente fáciles de sortear e incluso de eliminar. Aunque dan cierta energía a la trama aventurera, lo realmente importante del juego, su núcleo, es la investigación. Y aquí entra Airtight en una aparente contradicción: es valiente, por su parte, tramar un argumento de suspense con múltiples personajes y dividido en pequeñas investigaciones (ya veremos cómo se entrecruzan entre sí, porque del hecho particular de la muerte del protagonista hay que pasar a los asesinatos que diezman Salem y en los que todos hay notas comunes), pero por otra, no deja al jugador total libertad, y le permite errores en sus pesquisas (con un sistema de escoger soluciones en un menú que tiene de todo menos de analítico) tantas veces como sea necesario. Hay un contador de errores en sus deducciones, pero Philips nos confirmó que fallar tres veces no conduce a un callejón sin salida, es decir que, tal y como nos confirmó abiertamente, se puede avanzar en el juego por un procedimiento de prueba y error, ya que no hay penalizaciones aparentes. ¿Podrá su extraordinario trabajo de ambientación compensar una mecánica que se nos antojó algo condescendiente?

> "El juego se permite ciertas incursiones en la acción, aunque su núcleo es la investigación"

JOHN TONES





■ Arriba: Murdered: Soul Suspect no quiere alienar a nadie con problemas excesivamente complicados. Y a veces las pistas con letreros luminosos para solventar los puzles llegan a ser absolutamente literales.

ARTE CALLEJERO

LO MEJOR DE los originales (la recompensa al jugador por el holocausto creativo, y las herramientas para el mismo) sigue vigente en *Reincarnation*. Seguimos obteniendo bonus por cargarnos de forma 'artística' a los peatones, y también reaparecen los power-ups que marcaron las risas gore de una generación: peatones hinchados o convertidos en improvisadas bolas de demolición. Sumadle las armas para convertir a nuestro coche en una carnicería ambulante y el hecho de que los power-ups pueden combinarse entre sí, y el editor de vídeo incorporado para lucir nuestras mejores masacres cobra sentido.

Arriba: La experiencia Carmageddon al desnudo: coches, destrucción, fondos pobretones y trozos de gente como para prepararle un plato de empanadillas a Godzilla. Una fórmula tan gamberra como inmortal.





Arriba: No recordamos haber terminado nunca una carrera en los Carmageddon originales. Pero la opción estaba. ¿No?

Carmageddon: Reincarnation

CONCEPTO ■ La nostalgia teñida de sangre vuelve a nosotros vía Kickstarter: el género *demolition derby* nunca fue tan literal como en esta serie de carreras en las que no gana el más rápido.

Papá, no corras

Cuando Stainless Games anunció el regreso de *Carmageddon*, ciertos jugadores de vieja guardia nos estremecimos: ¿se trataría de un título fiel a los dos originales o caería en la torpeza que terminó por hundir a la serie? Tras el éxito de Kickstarter y unas cuantas donaciones más (un par de millones de euros de la mano de Les Edgar, el compañero de correrías de Molyneux en tiempos de Bullfrog, para crear versiones *next-gen*), hemos podido probar la alpha, y la balanza se inclina más del lado de los originales.

Es decir, no hay hueco para la novedad en *Carmageddon: Reincarnation*. Incluso el estilo gráfico permanece fiel a esos títulos coloristas y frenéticos de los 90. Sobre todo, ha respetado la libertad primigenia, desde esas pantallas inspiradoras de los crash pinballeros de Burnout hasta la opción de acabar una carrera eliminando a todos los rivales.

Quizás la única libertad ausente (tampoco existió nunca) sea la de correr sin más: acabar una carrera limpiamente, con la pintura de fábrica, sin redecorar nuestro coche con trozos de metal o gente. Los rivales son más agresivos que los de Criterion y los peatones se cruzan de forma suicida en nuestro camino. De momento, solo contamos con un mapa (una plataforma petrolerífera cubierta de hielo, con dos recorridos y un modo sandbox al que todavía le queda camino), pero el propio nivel ya da una idea de lo que nos espera: podría ser perfectamente una pista descartada de los originales. ¿Que cómo se gana? Pues a lo *Carmageddon* de toda la vida, quedando primero (tan común como los unicornios o Miley Cyrus con la ropa puesta); acabando con todos los rivales (el método recomendado por la revista) o con la mayor cuenta de bajas de espectadores (tan clásico como inagotable).

/// Esa fidelidad a los jugadores originales puede que les pase factura entre la chavalada *millenial*: el aspecto gráfico vive en la nostalgia de 1997 y, aunque *funciona* (especialmente para los que jugaron en su momento) quizás sea demasiado poca cosa para aquellos que piensan que el Kevin Spacey del valle de la incredulidad en *Advanced Warfare* es el camino correcto. También, esto es una alpha con mucho trabajo por delante, poco más que un prototipo del que se esperan importantes mejoras. Empezando por la sangre: Stainless ha prometido que la cantidad de hemoglobina estará a la altura de los tiempos, aunque de momento las 'impresiones artísticas' (aquello de hacerte un Banksy con cuatro ruedas a 200 km/h, una vieja y una pared) siguen más entregadas al cachondeo que al realismo. Considerando el nivel de gore de los juegos actuales, tampoco tienen que esforzarse mucho: salvo *Dead Rising* (y los juegos de zombis en general), el desmembramiento es anatema en los títulos de hoy. Carmageddon era hijo de su tiempo, hermano de *Soldier of Fortune*, nieto de *Doom*, no uno de los niños tontos de unos encorbatados amedrentados por el impacto de un titular de prensa generalista.

Lo que nos lleva a preguntarnos si hay hueco para un *Carmageddon* en la actualidad: la saga *Mortal Kombat*, por ejemplo, se ha visto obligada con los años a crear buenos juegos, en vez de depender una y otra vez del gancho del *fatality*. Y hoy, a un juego de carreras cazurras no le basta con ofrecer peatones de baja poligonación. Como juego, lo divertido de Carmageddon era acumular power-ups y convertir a los rivales en chatarra, salirse de la pista, utilizar los atajos y las variantes elevadas para convertir una carrera en un desguace hiperkinético. Es decir, todo lo que *Burnout* cogió y, peatones aparte, elevó a la categoría de una de las bellas artes.

> "Es el opuesto de los juegos de carreras actuales: atravesarás ríos de vísceras"
> PATRICK BUCKLAND, STAINLESS GAMES

Durante un par de horas, el jugador contemporáneo puede dejarse llevar por la nostalgia y las estanterías ausentes de la mejor saga de Criterion. Pero no estamos muy seguros de hasta qué punto la fórmula original tiene sitio hoy, más allá de la gamberrada y los megas de texturas carmesíes espatarrados por la pista.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC, PS4, Xbox One
País: Reino Unido
Compañía: Stainless Games
Desarrollador: Stainless Games
Lanzamiento: 2014
Género: *Burnout* sangriento
Jugadores: 1-?

Perfil de Stainless

El *Carmageddon* se hizo un hueco en los PC de medio planeta en 1997. La teta de la saga se secó pronto y el estudio se centró en conversiones y clásicos recuperados, como *Crystal Quest*. A día de hoy sobreviven a base de entregas anuales de *Magic: The Gathering – Duels Of The Planeswalkers*.

Historial

Carmageddon
1997 [PC/PS/N64/GBC/iOS/Android]
Carmageddon II: Carpocalypse Now
1998 [PC]
Crystal Quest
2006 [360/iOS]
Magic: The Gathering – Duels Of The Planeswalkers
2009[360/PS3/PC]

Apogeo

Sangre y polémicas aparte, el *Carmageddon* original amplió las fronteras de un género que, hasta entonces, no sabía cómo tratar la velocidad con alma arcade (*Mario Karts* aparte).





■ Arriba: La alpha ofrece seis vehículos distintos, cada uno diseñado para convertirse en un arsenal con ruedas contra peatones y rivales por igual.

"El desarrollo del modo de supervivencia continuará. Tenemos que pulirlo y hacerlo más intuitivo"

MAREK ROSA, CEO, KEEN SOFTWARE HOUSE

Space Engineers

Keen Software irá añadiendo características a *Space Engineers*. Podemos esperar un sistema de equipos, propiedad de recursos, transportadores, servidores dedicados, bloques programables y mucho más.

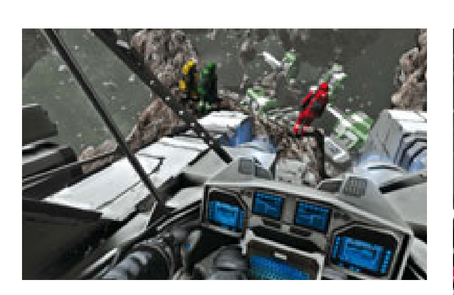
CONCEPTO Coge los mimbres de *Minecraft*, lánzalos al espacio exterior a través de uno de los motores indie 3D mas avanzados y aderézalo con la emoción kinética de *Kerbal Space Program*.

Haz naves, no la guerra

Del mismo modo que no puedes tener gravedad sin masa, no puedes tener un éxito indie hoy día sin un elemento de construcción. Los creadores de *Space Engineers* lo saben mejor que nadie. Su anterior juego, *Miner Wars 2081*, era un ambicioso intento de traer el clásico shooter antigravitatorio *Descent* al siglo XXI, aunque a pesar de exhibir un impresionante motor 3D con terrenos deformables que permitía al jugador hacer volar meteoritos para ocultarse en ellos, el equipo carecía de los medios para darle al juego la atención de un Triple A que necesitaba. Por eso, de momento, el estudio ha congelado la ambiciosa secuela MMO que había anunciado, y reutilizando la tecnología VRAGE ha cambiado las naves espaciales por trajes de astronauta y ha reformulado las herramientas de desarrollo para que sean los propios jugadores quienes construyan. Seis meses después de la salida en Early Access y cientos de miles de unidades vendidas más tarde, la versión alfa de *Space Engineers* tiene más contenido generado por los jugadores para explorar que el que tendría si el equipo hubiera manejado el presupuesto de un *Call Of Duty*, por ejemplo.

Sería sencillo llamar a *Space Engineers* «*Minecraft* en el espacio», pero sería un flaco favor para ambos juegos. *Engineers* no está tan refinado como el éxito de Mojang. Aunque *Space Engineers* ofrece una escala inmensa y la posibilidad de diseñar enormes estructuras móviles a gran velocidad, sus sistemas eléctricos son simples y binarios, muy lejos de la complejidad de Redstone. Por otra parte, puedes cargar naves desde la Steam Workshop y estrellarlas entre sí, solo por disfrutar del espectáculo de ver naves girando, chocando y estallando en el vacío.

Hasta hace poco *Space Engineers* era un mero juguete, solitario aunque en constante expansión. Con la llegada de un modo de supervivencia, el juego empieza a adquirir personalidad. Similar a la necesidad de conseguir comida en *Minecraft*, en el espacio necesitas encontrar y almacenar energía para mantener en funcionamiento tus naves. Por supuesto, como aquí no hay terreno sólido, no tendrás esa mítica primera noche de guardia, ni extraterrestres que surjan de la oscuridad, ni ansias de explorar los alrededores. Donde *Minecraft* ofrecía desafíos inmediatos, *Space Engineers* puede ser deprimente en su aislamiento del jugador. Sin embargo, esa sensación intensifica la necesidad de sobrevivir. Si los desarrolladores inciden en ellos mientras profundizan en la mecánica de juego, *Space Engineers* podría convertirse en un fenómeno masivo.



Arriba: Se habló con Oculus Rift para una colaboración en el desarrollo de *Space Engineers*, pero el estudio prefiere esperar a ver cómo evoluciona la tecnología.



INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC
Origen: República Checa
Desarrollador: Keen Software House
Lanzamiento: Disponible (Early Access)
Género: Survival/Sandbox
Jugadores: 1-16

Perfil

Desde la capital internacional de las despedidas de soltero, Keen fue creada en 2010 para lanzar su motor propietario VRAGE. Los checos deben saber un par de cosas sobre 3D, teniendo en cuenta que Bohemia Interactive está ubicada al lado.

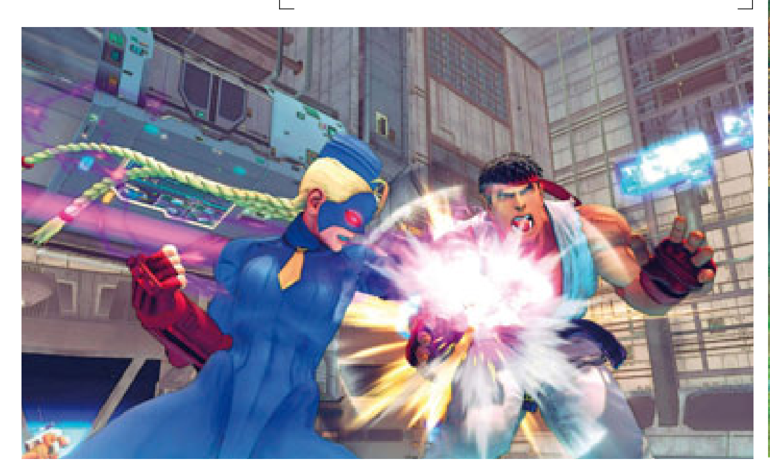
Historial

Space Engineers Alpha
PC [2013]
Miner Wars 2081
PC, Mac [2012]
Miner Wars Arena
PC, Mac [2012]

Apogeo

Miner Wars 2081 era mejor juego de lo que se puede deducir por su anodino título. El combate era frenético y podías arrasar con todo, toda una novedad en su día. Su motor ha sido la base de *Space Engineers*.

Debajo: Proponemos La Batidora como alias para Decapre. No solo porque se ajusta a sus movimientos, sino porque es lo que te sale si pasas unos cuantos personajes previos por el electrodoméstico.





INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PC, PS3, Xbox 360
País: Japón
Compañía: Capcom
Desarrollador: Dimps/Capcom
Lanzamiento: Junio (consolas) Agosto (PC)
Género: JCVD
Jugadores: 1-2

Perfil de Street Fighter

Capcom era la dueña de nuestro corazón con forma de puño a finales de los 80: entre un versus de 1987 tan tosco como alucinante y un "yo contra el barrio" de 1989, en el que los yo eran el alcalde Wrestler y su colega ninja (¿Cody? ¿Quién?), pulieron una fórmula que desembocó en *Street Fighter II*, el videojuego más importante de los 16-bit, más que Mario y Sonic zumbando.

Ultra Street Fighter IV

CONCEPTO Capcom jura que esta vez sí, es la última nueva edición de *Street Fighter IV*, en su doble vertiente: como un mega DLC o como juego único recopilando todo el contenido anterior más reciclaje de *SF x Tekken*

Super Hyper Alpha Turbo EX IV' Champion Arcade Edition

Capcom parece olvidar que hundió la franquicia de Street Fighter durante una década porque, para cuando *Street Fighter III* quiso ver la luz, la gente ya estaba harta de variantes del *II*. Que a un titulazo como *IV* le estén aplicando la misma fórmula hasta la extenuación, no ayuda. Quizás con otro nombre se ahorrarían problemas: *GOTY*, *Compilation*, algo así, algo que no prometa novedad sino una recolección. Porque, en el fondo, *Ultra*... ¿Qué lugar ocupa exactamente *Ultra* entre *Super* y (ponte) *Hyper*, Capcom? ¿Qué es *Ultra*, más allá de todos los packs de DLC previos, seis escenarios de *Street Fighter x Tekken*, cuatro personajes del mismo juego y un clon de Cammy enmascarado (literalmente se llama Decapre y es como la roña de la uña de la continuidad callejera: una referencia en *Alpha 3*)?

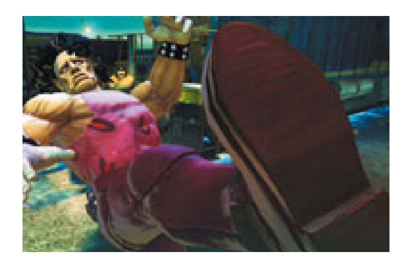
Que sí, que hay un montón de llave inglesa por debajo, sutilísima, como de relojero, destinada a los cuentaframes competitivos: que si un nuevo sistema de Ultra (ajá) Combos, que si un fingir que me levanto pero no, que si un entrenamiento online para buscar senséis como si esto fuera el Tinder de Bruce Lee... Modificaciones que para el recién llegado serán ultrabonicas; para el pro del joystick satisfactorias porque Capcom escucha; y que para el resto lo podemos resumir en dos aspectos más del maldito parné. El primero es que el juego sale a un precio aceptable (o sea, mucho más barato que cualquier versión previa más los correspondientes DLC, nuevo contenido aparte). El segundo es que *Ultra* también puede adquirirse como DLC en sí, con lo que todos contentos, especialmente porque pone punto final a los packs de vestiditos de personajes, la Armadura del Caballo de Capcom con la franquicia.

> "Carezco del presupuesto necesario [para Street Fighter V y la next-gen], y todo el equipo está centrado exclusivamente en Ultra"
>
> YOSHINORI ONO PRODUCTOR, CAPCOM

El problema es que el contenido nuevo, modificaciones y recopilación de chorraditas aparte, se nos antoja escaso de narices. O, más bien, muy perezoso: Elena, Rolento, Hugo/Andore y la *futanari*-pero-no Poison son reciclaje puro de un título ya existente, independientemente de que Elena sea uno de nuestros personajes favoritos de la serie. Y lo de Decapre ya parece cachondeo puro y duro: con la excusa de meter a un nuevo personaje para completar el mágico número de 44 modifican un poco a Cammy (un algo de Bison, una pizca de Vega, un trocito de Ryu) y cubren cupo.

Street Fighter IV, en cualquier variante, sigue siendo un gran juego (sobre todo porque no tiene competencia en el *mainstream*: NetherRealm no tiene tanto peso y los juegos de Arc System no son aptos para novatos). El problema es que Ultra nos parece excesivamente superfluo para promocionarlo como producto único. Como DLC es la guinda perfecta a un pastel en el que los jugadores han acompañado a la franquicia de Yoshinori Ono a pagar por cada golpe churrero de manga pastelera.

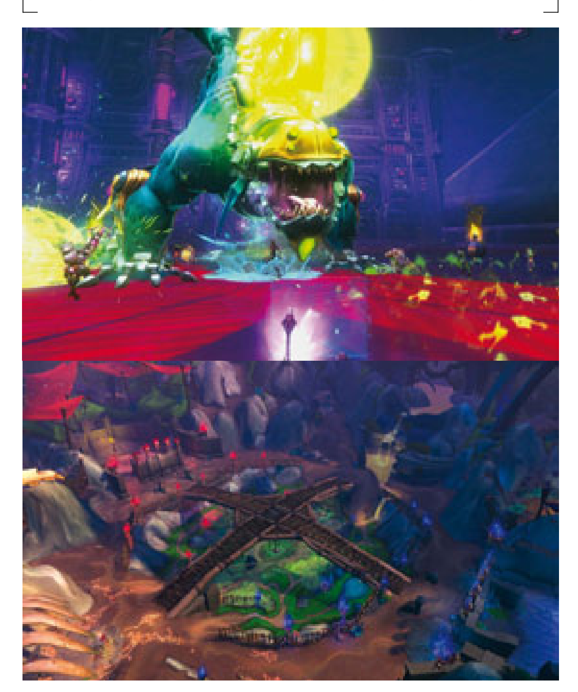
Arriba: Capcom ni confirma ni desmiente lo que se oculta en la entrepierna de Poison, pero Crimson Viper tiene claro que no es una Neo Geo.







■ Arriba: El entorno mutable determina la efectividad tanto de nuestro grupo como de los enemigos, con lo que siempre habrá que prestar atención al aspecto táctico. Debajo: Las Battlegrounds ofrecen pequeñas zonas PvP donde equipos de cinco jugadores se enfrentarán entre ellos con niveles prefijados (30 y 50).



WildStar

CONCEPTO ■ Tras más de un lustro de trabajo, los creadores de *World Of Warcraft* fugados de Blizzard presentan un nuevo MMO de alienígena, repleto de ciencia-ficción, casitas y *raids* descomunales.

¿El aspirante definitivo a derrocar Azeroth?

Los MMO clásicos se resisten a morir frente a los envites de los gratuitos y MOBA. Llevamos varios años en los que el género (occidental, que en Asia lo peta fuertecito) desfallecía por intentar, una y otra vez, ser el nuevo *WoW*. Semejante reiteración de ideas y mecánicas terminaba siempre igual: inicios prometedores, abandono masivo sin alcanzar el número crítico de usuarios, cambio al modelo free-to-play y/o muerte. La cantidad de pasta que requiere un candidato serio es capaz de hundir estudios (y casi compañías enteras, pero no hablemos de THQ), dilapidar millones de euros y, en ocasiones, ni siquiera ofrecer un resultado. Le ha pasado incluso a CCP, que se han dejado el *World of Darkness* por el camino. Y parecía que le iba a pasar a Carbine: el estudio se fundó hace casi una década y todavía no habían parido ningún juego.

Pero Carbine tiene detrás a NCSoft, uno de los titanes coreanos que comentábamos antes (*Guild Wars*, *Aion*...), y no iban a tirar la toalla, convencidos estudio y editora de que tienen una bomba entre manos con *WildStar*, el MMO que quiere llegar, por acumulación directa, más allá del resto de juegos del género. "Ninguna persona cuerda tiene tiempo para jugar todo el contenido", nos contaba el productor ejecutivo Jeremy Gaffney durante una reunión con los medios en California. "Hemos buscado una mezcla de todo lo que la gente quiere o espera, y luego hemos añadido nuevas cosas por encima".

WildStar tiene 'cosas', vaya si las tiene. Durante los dos días de evento, nos dieron un repaso a casi todo lo que el juego ofrece: batallas de 40 jugadores (contra otros 40); mazmorras instanciadas para cinco jugadores en busca de un raid rapidito y sin complicaciones; construcción de casas; raids al viejo estilo con jefes imposibles; un sistema de aventuras que remezcla las zonas ya existentes para que no se repitan como el ajo; creación de objetos con árbol de habilidades; senderos de progresión que ofrecen rutas alternativas para la evolución de nuestros personajes; y una trama que recorre todo el juego (incluso más allá del límite de nivel de partida) y que se detiene en cada clase para darle contenido propio. Para empezar, nos cuesta recordar la última vez que un juego tuvo tanto contenido desde el primer día.

> "Ninguna persona cuerda tiene tiempo para jugarlo todo"
>
> JEREMY GAFFNEY, CARBINE STUDIOS

LA HISTORIA MANDA

Aunque parezca que Carbine se ha centrado solo en el PvP, en el estudio tienen muy claro que hay gente que aborrece ese apartado y prefiere hacerlo en la trama. La mitología del juego persiste durante toda la aventura, e incluso hay una variante de personaje que nos permite explorar más a fondo el universo *WildStar*, si resulta que es nuestro rollo. "El concepto es que Nexus, situado en los confines del universo, es una especie de planeta rebelde que abandonó su órbita y vaga por ahí sin control", explica Gaffney. "Nuestra idea es ofrece un tono tipo Salvaje Oeste Espacial, que Nexus sea una especie de frontera chiflada que atraiga a todo tipo de seres singulares, a lo *Firefly*".







Arriba: Las monturas mantienen el tono de cachondeo del resto del juego, con un catálogo que va desde monopatines futuristas tipo Marty McFly hasta ruedas de hámster motorizadas. Debajo: Bienvenido a la república independiente de tu casa: puedes personalizar todo y la construcción afectara a tu estilo de juego.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma:
PC
País:
EE.UU./Corea del Sur
Compañía:
NCSoft
Desarrollador:
Carbine Studios
Lanzamiento:
3 de junio
Jugadores:
MMO

Perfil de Carbine

Allá por 2005, 17 miembros del equipo original de *World Of Warcraft* abandonaron Blizzard para establecerse por su cuenta. Por el camino han reclutado a desarrolladores de todo tipo de juegos (*Half-Life 2, EverQuest, StarCraft, Fallout*) hasta sobrepasar los 300 empleados.

Historial

WildStar
PC [2014]

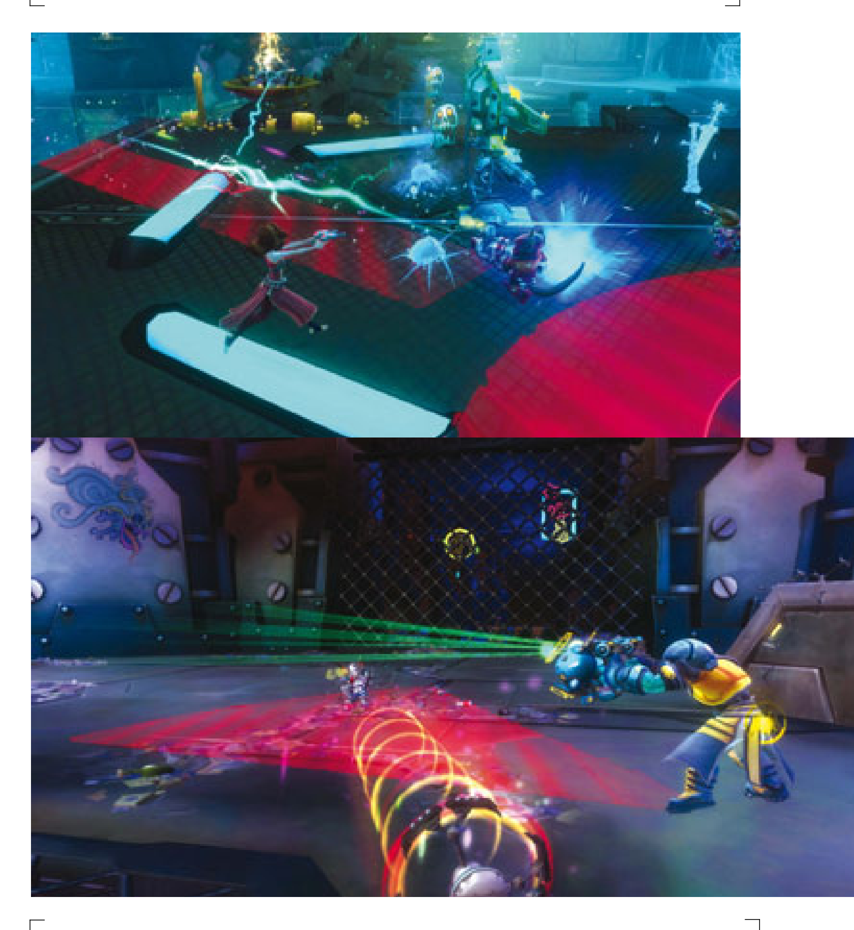
Apogeo MMO

El núcleo duro de Carbine tiene como meta matar al padre: *World Of Warcraft*, que lleva rompiendo récords desde aquel 2004 en el que se cepilló a la competencia (*Everquest*, por entonces): diez años sembrando el suelo de cadáveres de la competencia

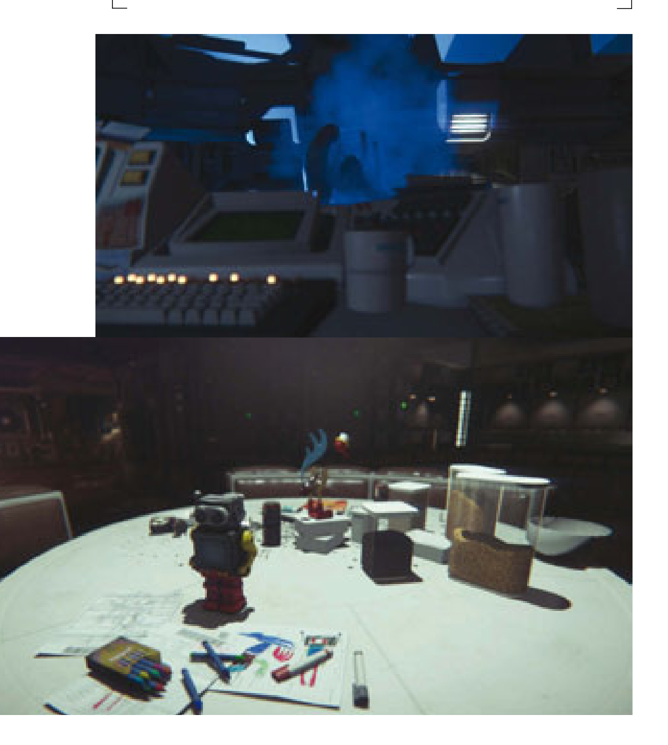
La primera impresión al probar *WildStar* es que se trata de otro *World Of Warcraft* con temática ci-fi. Eso sí, esa impresión dura diez minutos, los que tardas en darte cuenta que hay mucho más aquí que un clon futurista. Empezando por el combate, donde todo funciona por un sistema de áreas de efecto: zonas resaltadas que indican donde irán a parar los ataques, propios y ajenos, y que obliga a estar en constante movimiento. Es veloz, audaz, es una locura confusa cuando intervienen varios jugadores y enemigos al mismo tiempo, pero la verdad es que es fácil pillarle el tranquillo.

Gaffney nos cuenta con humor qué tal se están tomando el sistema los jugadores de la beta: "la queja más común es que el combate es muy fácil, porque los ataques telegrafiados te indican que tienes que salir de ahí. ¡La segunda queja más común es que el combate es muy difícil, porque los ataques telegrafiados te indican que tienes que salir de ahí y esquivar todo el rato!".

Luego está el desafío adicional: cómo venderlo al público, más allá de los Warplots, esas combinación de construcción de ciudades y raids de 40 contra 40 dirigidas específicamente a los más duros del barrio PvP, o de sus vecinos, los buscadores del botín más épico. También se podrían señalar los elementos de progresión. O también... "En realidad, podríamos destacar cada elemento del juego como base para nuestro marketing", prosigue Gaffney, "y decir '¡*WildStar* va de esto!', pero lo cierto es que el juego no va de un único elemento. Solo queremos crear un sitio estupendo para que la gente lo habite y se lo pase bien. Después de todo, nuestra intención es ofrecer a los jugadores el MMO más contundente de la última década".



Arriba: Los Warplots suponen el mayor atractivo: 'bases' creadas por gremios de hasta 40 jugadores enfrentadas entre sí en colosales batalle. Cada gremio puede personalizar su base para ofrecer diversos desafíos a los invasores, e incluso contar con sus propios jefes finales virtuales.



■ Abajo: El xenomorfo que acechaba en la estación promete ser una amenaza permanente e imprevisible: un enemigo caótico, mortal y que no obedece a movimientos prefijados.

■ Arriba: El diseño de los escenarios de la Sevastopol ha sido creado con precisión milimétrica para emular la atmósfera de la *Alien* original: algo que se percibe solo contemplando estas imágenes estáticas.

Alien: Isolation

CONCEPTO ■ Dando vida a la hija de Ellen Ripley, el jugador explora una estación espacial desierta en busca de la verdad tras la muerte de su madre.

Nadie puede oir tus gritos

A*lien* es una franquicia comparable a *Star Wars* o *Regreso al Futuro* en términos de herencia fílmica y de número de fans en todo el mundo. Transportar sus universos a medios como los videojuegos es una tarea complicada: donde las películas pueden calcular al milímetro las emociones que quieren transmitir al espectador con planos muy estudiados, a través de la puesta en escena, sus contrapartidas interactivas a menudo fallan al tener que dejar la construcción del suspense y el guión en manos del jugador.

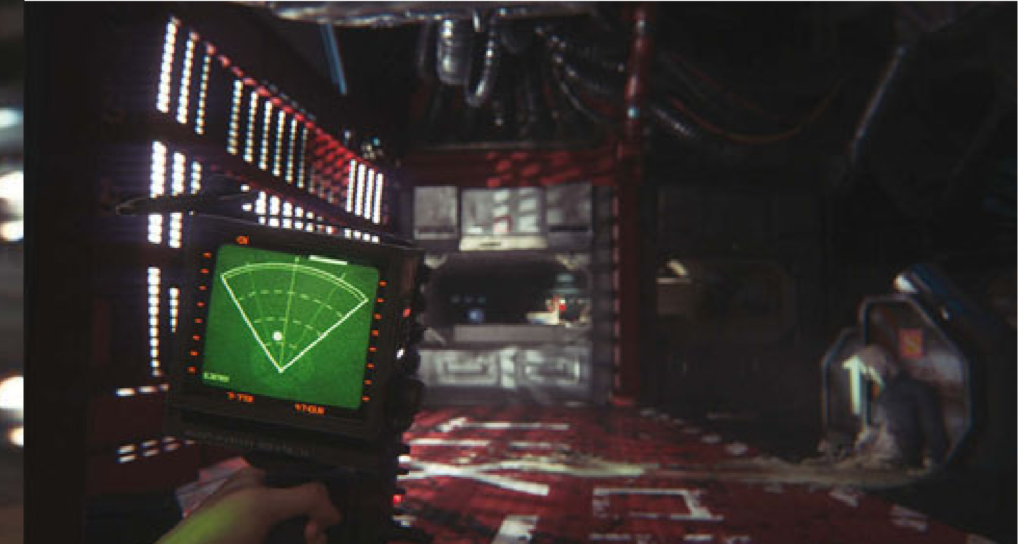
/// *Alien* está considerada una de las mejores películas de ciencia-ficción de todos los tiempos, y sin duda es la que hace un mejor trabajo combinando ese género con los tópicos del cine de terror. The Creative Assembly tiene una tarea compleja ante sí en su intención de emular, en clave de *survival horror* espacial, todo aquello que hizo grande a la película de Ridley Scott. "Empezamos con la película original, analizándola hasta el más mínimo detalle y familiarizándonos con el material que nos serviría de base", explica Jude Bond, director de arte de Creative Assembly. "Deconstruimos absolutamente todo lo que pudimos, desde la película en sí misma a los archivos con materiales que Fox nos proporcionó". Para asegurarse de que el juego era fiel a la franquicia, 20th Century Fox envió al estudio tres teras de datos relativos a la película original de Scott. "Entender cómo fue creada nos dio el vocabulario visual para recrearla y generar diseños que no estaban en los escenarios originales… pero que podrían haber estado. *Alien* está ambientada en un futuro lejano, pero también es una instantánea de la época en la que se rodó, así que para expandir su universo manteniendo el espíritu original tuvimos que tomar una serie de decisiones relativas al diseño".

El resultado es un genuino entorno de retro-ciencia-ficción, una recreación que se ha autoimpuesto límites muy firmes. "Nos fijamos la restricción de no usar ningún material de referencia posterior a 1979. En muchos sentidos, nos impusimos las mismas limitaciones que tuvo el equipo original de la película". Un mundo futurista con VHS, señales de radio analógicas y monitores de tubo. Pura ci-fi de los setenta.

> "El jugador necesita libertad: la criatura toma decisiones, y concedemos el mismo lujo al jugador"
>
> JUDE BOND, DIRECTOR DE ARTE, CREATIVE ASSEMBLY

Como en cualquier *survival horror*, los escenarios que atravesará el jugador son, en

Abajo: Regresa el vetusto e icónico detector de movimientos: tendrás que estar atento al cacharro y al escenario para evitar al monstruo acechante.



AHÍ VIENE LA PLAGA

LOS TRIPULANTES DE la Sevastopol están aterrorizados, pero tú también lo estarías si hubiera un xenomorfo en tu casa. "Hay una serie de personajes muy dispares en la estación", explica Bond. "Gente de diversa procedencia, obligados a sobrevivir juntos o que han sido trágicamente separados por lo que es, esencialmente, un desastre natural. Todos los personajes con los que se encuentra la protagonista tienen el objetivo común de sobrevivir, comparten la misma motivación, pero sus reacciones ante el jugador y la amenaza son impredecibles. Queríamos replicar el pequeño reparto de la película original, donde llegabas a conocer a los personajes y sus relaciones, súbitamente violadas por el Alien". Prevemos violencia súbita y actos de egoísmo extremo, entonces.

INFORMATION

Detalles

Plataformas: PC, Xbox One, PS4
Origen: Reino Unido
Compañía: Sega
Desarrollador: The Creative Assembly
Lanzamiento: 7 Octubre 2014
Género: Survival Horror
Jugadores: 1

Desarrollador

En activo desde 1987, The Creative Assembly se ha creado una interesante fama en el mundo de los juegos de estrategia en tiempo real, gracias sobre todo a su franquicia *Total War*. *Alien: Isolation* es una curiosa desviación de sus géneros habituales, pero es una que, desde luego, estamos ansiosos por ver.

Historial

Rome: Total War
2004 [PC]
Viking: Battle for Asgard
2008 [PS3, Xbox 360, PC]
Stormrise
2009 [PS3, Xbox 360, PC]

Apogeo

Especialmente significativo para los creadores de un nuevo juego de *Alien* es *Viking: Battle for Asgard*, un salvaje simulador de pillaje y matanza, divertido y frenético para su época.

cierto sentido, un personaje más, otro miembro del reparto. La coherencia del diseño de niveles a lo largo de todo el juego es una buena señal del grado de compromiso de un estudio: ¿se sacrifica la integridad de la atmósfera aquí o allá para dar un empuje al argumento o a la mecánica de juego? En *Alien: Isolation* han tomado medidas para evitarlo: "Una vez que deconstruimos los materiales con los que estábamos trabajando, diseccionamos el Nostromo, clasificamos los distintos decorados originales en Habitáculos (cantina), Técnicos (puente), Ciencia (enfermería) e Ingeniería (bodegas), identificando sus significantes visuales", explica Bond. "Desde ahí exprimimos cada uno de los arquetipos del escenario, construyendo hacia afuera, haciéndolos evolucionar y otorgando temas globales a los distintos espacios".

/// *Alien: Isolation* coloca a los jugadores alrededor de un poderoso y letal alienígena, y el diseño de la Sevastopol se ha construido con ello en mente. "Siempre hay opciones, eso ha sido clave a la hora de diseñar los espacios, todos los niveles. Tanto para escaquearse silenciosamente, tomar decisiones más suicidas o esquivar por completo el conflicto, siempre hay opciones. Lo más importante del juego son las elecciones del jugador: tiene que manejar la información a su alcance acerca de los escenarios, las ayudas cercanas, la amenaza inmediata y todos los riesgos asociados a cada acción. Cada paso tiene que ser meditado cuidadosamente. El jugador necesita opciones: la criatura toma decisiones, y concedemos ese mismo lujo al jugador". Está claro que cada aspecto del juego está enfocado a proporcionar una experiencia *Alien* legítima... y no se nos ocurre un mejor punto de partida para un *survival horror* espacial.



Arriba: El reparto del juego irá evolucionando por separado mientras el Alien pone a prueba su cordura. Abajo: A diferencia del cine de acción, el cine de terror de los ochenta no tiene demasiadas adaptaciones al videojuego.

MIRANDO AL MAR, SOÑÉ...

...QUE VOLVÍA A visitar algunas de las islas de *Risen 2*. Que me encontraba generosas dosis de tierras nuevas, aún así; un puñado de facciones nuevas destinadas a reintroducir la temática fantástico-medieval en la saga; y el regreso de la magia, en general, reducida a su mínima expresión en su predecesor. Vuelven los cristales, se le da más peso a la recolección de objetos y, por supuesto, seguiremos teniendo que encontrar entrenadores cada vez que queramos aprender una nueva habilidad. Aunque, esta vez, sin la sensación de que el juego nos lleva de la manita por donde él quiera.

■ Arriba: Parajes mágicos, ruinas peligrosas, pajarracos con colores de carnaval brasileño... *Risen 3* es la respuesta pulp a unos juegos de rol para el gran público que dan menos cuanto más en serio se toman a sí mismos.





■ Arriba: Nuestro héroe innominado vuelve a los caminos de la espada y brujería, pero sin abandonar del todo el regusto pirata de *Risen 2*, que se adelantó demasiado en el tiempo a *Black Flag*.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC, PS3, Xbox 360
País: Alemania
Compañía: Deep Silver
Desarrollador: Piranha Bytes
Lanzamiento: Agosto
Género: Rol con velllo facial
Jugadores: 1

Piranha Bytes

Un estudio con un destino: producir ese juego que tienen en la cabeza desde que *Gothic* viera la luz en 2001. Perdieron la franquicia por el camino (si veis un *Gothic 4* en el suelo, no lo toquéis, que es caca de perro), y se reinventaron como pudieron con un *Risen* que no iba a ningún sitio y un *Risen 2* que exudaba personalidad.

Juegografía

Risen 3
2012 [PC, PS3, 360]

Risen 2
2012 [PC, PS3, 360]

Gothic 2
2002 [PC]

Apogeo

Los puristas destacarán por encima de todo Gothic 2, el juego que te hacía sentir el currito del rol, en vez de su superhéroe, donde había tanto por hacer y éramos tan incapaces de hacer casi nada. Tienen razón, pero *Risen 2* era puro amor.

Risen 3: Titan Lords

CONCEPTO ■ Los piratas roleros vuelven al redil del rollito Tolkien, pero sin dejar de lado el ron.

Poder de dos mundos, lealtad a ninguno

La beta de Risen 3 arranca, con mucha inteligencia, proponiendo la fusión de su antecesor pirata, tan irregular como carismático, con la vieja trilogía *Gothic* del estudio: rolazos de dificultad endiablada a los que el tiempo no ha despojado de sentido. Nuestro protagonista arriba a puerto para avisar de que una flota fantasma está soltando la del kraken en alta mar y que hace falta la unión de muchos gremios para blablablá. Un error me hace soltarle un espadazo al primer PNJ que me cruzo y este responde liquidándome de una sola castaña mágica: ¡un aplauso para Piranha Bytes, que lleva sin querer al jugador desde antes que *Demon's Souls* fuese siquiera una idea!

Me levanto del suelo, me sacudo el polvo y reanudo la conversación con él: la tontería me ha costado 50 puntos de gloria, la experiencia de *Risen*, limitadísima y difícil de conseguir. Un castigo bastante mayor que cargar partida.

Descubro que puedo nadar, que el juego es más abierto, que puedo hacer lo que me dé la gana con más libertad que en *Risen 2*, y con un índice de muerte mucho mayor. Entre lágrimas masoquistas. Otro PNJ me enseña una cueva, me dice que si quiero matar monstruos y picar un poco de mineral y cristales mágicos (ajá, los de *Gothic*). Cuatro murciélagos salidos de una pesadilla zoológica australiana me parten la cara tres veces, hasta que me acuerdo de cómo se jugaba a *Gothic*: que vaya el PNJ y tú explorando los alrededores de la cueva mientras rapiñas la gloria ajena. Lo toco todo, lo exploro todo, salgo corriendo de todo mientras pruebo con pollos el nuevo sistema de combate (bueno, y con más bichos: que los pollos no responden y no permiten probar la inclusión de bloqueos tipo los *parry* de los *Souls*). Y, entonces, en lo alto, aparece el becerro de oro, la criatura mítica de Piranha Bytes, el horror que cualquier jugador de sus títulos teme más que al Señor de la Ceniza: un jabalí.

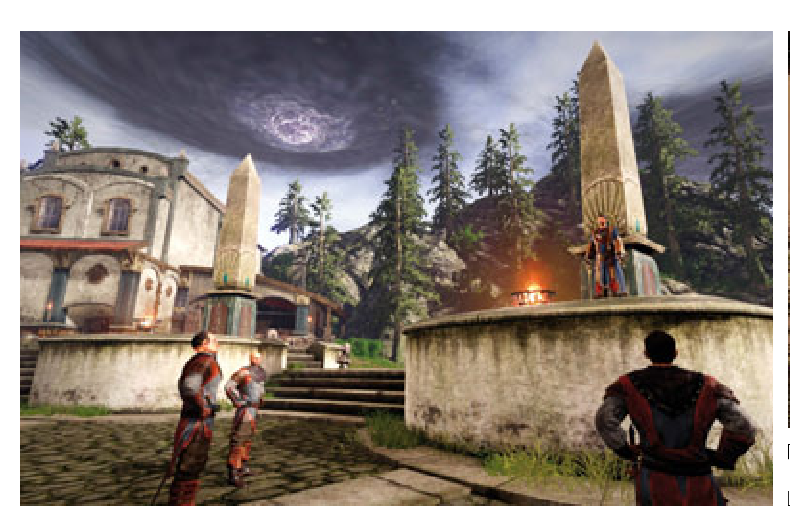
Media hora después he aprendido a hacer ron, he recorrido un barco mágico precioso y he comprobado que, incluso en beta, *Titan Lords* es mucho más estable que su antecesor. Y he matado tres jabalíes gracias al nuevo sistema de combate, que cede un poco de terreno desde lo puramente numérico (en las sagas de estos teutones, la muralla estadística era casi imposible de superar) hacia la habilidad con el mando/teclado y ratón.

> "Nos hemos centrado en crear un juego entretenido que sea sencillo, pero sin renunciar a la profundidad"
> **MIKE MORHAIME** DIRECTOR EJECUTIVO DE BLIZZARD

Un cambio bienvenido que demuestra que los *Souls* han calado en este estudio que siempre ha tenido algún problema con sus títulos: los bugs de *Gothic 3*, la dificultad desmesurada de *Gothic 2* que convertía un mundo abierto en un *Pac-Man*, la falta de carisma de *Risen*, la falta de pulido de *Risen 2*... A Piranha siempre le ha separado un paso, uno distinto cada vez, de alcanzar la gloria. En este *Risen 3* ya les digo cuál va a ser el problema: llegará justo durante la primera hornada de rolazos next-gen y, por mucho que me guste su estética (la de *Risen 2*), no podrá competir visualmente con *Dragon Age: Inquisition*.

/// El recorrido de los *Risen* es un poco mito de Sísifo: levantar una y otra vez la misma piedra del rol europeo para ver cómo otros se llevan el mérito, o ignoran sus avances: *Gothic 2* ya fue *Morrowind* antes de Morrowind y *Dark Souls* antes de *Dark Souls*. Y en *Risen*, pese a su apego a una fórmula de década y pico en constante refinamiento (ahora con salsita nipona), les está pasando un poco lo mismo. La saga vive en un reducto estupendo para los amantes de una clase desaparecida (el hermano pobre y torpe de The Witcher, si lo prefieren), capaz de ofrecer todo tipo de experiencias a los jugadores que estén dispuestos a superar sus problemas de base. Yo, y tantos otros, no tenemos ese escollo desde hace años. Nuestro mayor obstáculo, y me temo que el estudio tampoco, es cómo convencer al resto de jugadores de que, salvo el primer *Risen*, Piranha Bytes no ha dejado de superarse con cada título. Y de que *Titan Lords* podría ser, al fin, el verdadero *Gothic 3*.

JAVI SÁNCHEZ 





■ Arriba: Cada criatura derrotada en *Titan Lords* es como escalar cuatro Himalayas en pelotas. Ya quisiera ver a los de los *speedrun* de los *Souls* enfrentándose a este reto.





Arriba: Alimentos, objetos, vestidos… el salto desde Japón ha sido cuidado hasta el límite de incluir comidas como la paella o las torrijas.

Tomodachi Life

CONCEPTO El creador de Rythm Paradise diseña un "simulador de vida" pasado de vueltas, repleto de triángulos amorosos, sueños absurdos y miis cantarines.

La particular "granja de hormigas" de Nintendo

Aunque la aparición de los Mii's revolucionó el nivel de integración "social" en los títulos de Nintendo, hasta ahora solo habían servido para ponerle cara a diferentes personajes haciendo algún tipo de deporte. Con Tomodachi Life, comienza el libre albedrío y la revolución social de Nintendo. Más allá de las tremendas posibilidades de las últimas entregas de Los Sims, el único juego capaz de explotar las posibilidades sociales en un mundo "vivo" era Animal Crossing, en el que resultaba casi imposible vivir una situación comparable, en mayor o menor medida, a las experimentadas en la vida real (empezando por sus protagonistas).
El chiflado creador de Rythm Tengoku ya había experimentado en Nintendo DS con las posibilidades que plantea Tomodachi Life, y en 3DS alcanza unas cotas inimaginables… sobre todo por el nivel de absurdez alcanzado. La forma más rápida de buscarle sentido al delirio de Yoshio Sakamoto es buscándole traducción a la palabra Tomodachi: su significado es "amigo".

> "Mi objetivo es crear algo totalmente diferente a lo que haría Miyamoto." YOSHIO SAKAMOTO

Tomodachi Life es un lugar en el que podremos hacer convivir a cualquier familiar, amigo o personaje, real o inventado, definiendo su aspecto, su personalidad a través de unos parámetros y la velocidad y tono de su voz. Dependiendo de los parámetros introducidos (incluyendo la fecha de nacimiento, que se tendrá muy en cuenta), comenzarán las interacciones entre los diferentes personajes que habitan la isla (a la que el jugador tendrá que poner nombre). Lógicamente, nuestra tarea será mediar continuamente entre los personajes y encargarnos de importantes tareas como comprar comida o ropa, decorar sus pequeños apartamentos, recaudar diariamente una especie de impuestos (somos una especie de dios, pero les tenemos que pagar los caprichos), hacerles obsequios cuando suben de nivel (… incluso nos preguntarán si les conviene hacerse amigos unos de otros y nos pedirán opinión a la hora de declarar su amor a otro de los personajes del juego. Teniendo en cuenta nuestra creatividad a la hora de hacer los personajes, las situaciones pueden ser absolutamente locas: Rajoy se va a pescar un día con tu padre, Elvis Presley se enamora de tu novia y le pide matrimonio en la noria del parque de atracciones, donde David Hasslehof y tú le diréis que nadie la quiere tanto como vosotros…

Hay tanto que vivir en Tomodachi Life y, al mismo tiempo, sus metas son tan abstractas, que podremos disfrutar de él unos minutos al día, durante meses, aunque seleccionando bien los momentos, ya que funciona en tiempo real: si pretendes jugar un rato cuando te vayas a la cama, es probable que encuentres a la mayoría durmiendo… aunque ver sus sueños es de lo más original y surrealista.

COD



Arriba: Aunque el juego en sí es totalmente inclasificable (por buenos motivos, eso sí) los sueños de los personajes merecen una mención especial: parodias de Final Fantasy, delirios de superhéroe (de la tortilla de patata, por ejemplo)…

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Nintendo 3DS
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo SPD Group 1
Lanzamiento: 6 de junio
Género: Simulador
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Wario Ware y Rythm Paradise no son las primeras creaciones de Yoshio Sakamoto, ya que diseñó los sprites del Donkey Kong de Game&Watch y juegos como DK Jr. (arcade), Wrecking Crew y Balloon Fight (NES). También dirigió y escribió Super Metroid, Fusion, Zero Mission y Other M.

Historial

Metroid **1986 [NES]**
Super Metroid **1994 [Super NES]**
Wario Ware **2003 [GBA]**
Rythm Paradise **2006 [GBA]**
Tomodachi Collection **2009 [Nintendo DS]**

Apogeo

Aunque en la actualidad su peculiar forma de ver los videojuegos con Wario Ware o Rythm Paradise es lo que le ha dado fama, sus mejores trabajos pertenecen sin duda a la saga Metroid.



Nuclear Throne

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC (PS4, PS Vita en el futuro)
Origen: EEUU
Compañía: Vlambeer
Desarrollador: Vlambeer
Lanzamiento: Acceso anticipado
Jugadores: 1-2

Perfil del desarrollador

Vlambeer se ha coronado como estudio indie de referencia con unos pocos juegos muy bien dirigidos y con un espíritu arcade clarísimo que ha calado hondo.

Historial

Luftrausers
2014 [PC, PS3, Vita]
Ridiculous Fishing
2013 [iOS, Android]
Serious Sam: The Random Encounter **2011 [PC]**

Apogeo

Ridiculous Fishing es una maravilla imprescindible que dignifica los juegos para móviles y *Luftrausers* es un *Asteroids* puesto al 11.

CONCEPTO Una misteriosa fuerza sobrenatural está operando desde las sombras en los distritos más siniestros de Londres, y un grupo de caballeros son los únicos capaces de pararla.

Vlambeer no para, y nosotros nos alegramos

Como no sabemos dónde meter a los juegos de acceso anticipado, me toca hablar aquí de *Nuclear Throne.* Este 'roguelike' que se han sacado de la manga las gentes de Vlambeer es la nueva alegría de la casa, y eso que está casi a medias. Sin embargo, ya es mucho mejor que el 90% de los juegos que se lancen este año, y eso sin exagerar. Casi.

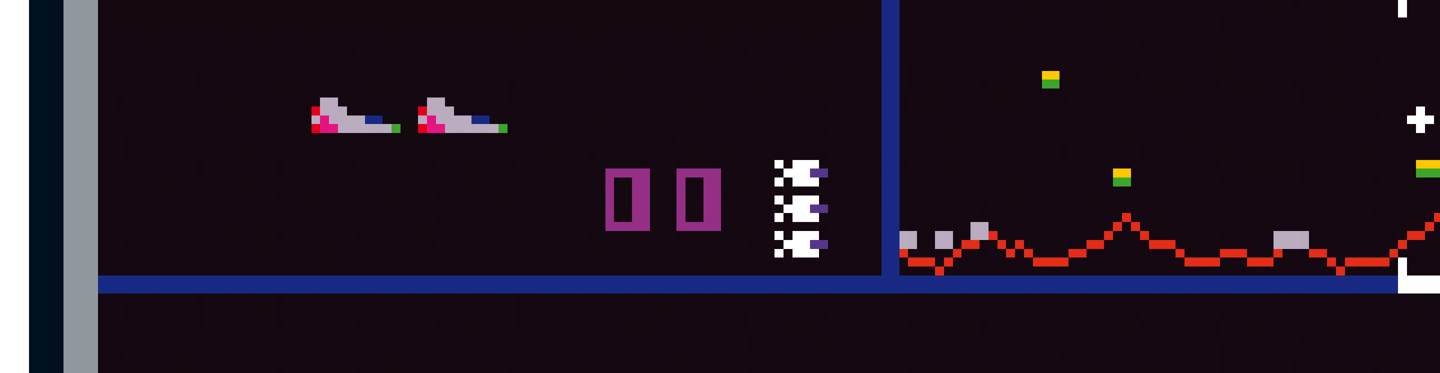
¿Qué es un roguelike, preguntas mientras clavas tu pistola en mi cabeza? Roguelike es cualquier juego donde los escenarios están generados proceduralmente y donde se muere y se empieza de nuevo. Y eso mismo pasa con *Nuclear Throne* sin que te des cuenta mientras superas niveles y niveles infestados de curiosísimas criaturas con armas pesadas que, sin embargo, no son nada al lado de tu arsenal intercambiable. Empiezas con una pistola chusca, pero puedes conseguir, con algo de suerte, un lanzagranadas en tu primer nivel y usarlo a tope... hasta que te quedas sin munición. Por eso es buena idea también tener un martillo gigante como segundo arma. O ahorrar balas: aunque al principio esto parezca el sueño del traficante de armas medio, la puntería es tan importante como cubrirse a tiempo y como saber qué enemigo está a tu altura y cuál tienes que afrontar a lo maquis. Hay que moverse y apuntar tan rápido y hay que estar atento a tantos elementos a la vez que lo más normal es morir por el error más insignificante. En eso y en bastantes más cosas, me recuerda mucho a *Spelunky.* Si bien éste es más pausado y no se centra tanto en la acción, el elemento estratégico y de planificación, el miedo a perder un punto de vida, el de que cualquier bicho insignificante pueda arruinar la partida a medio plazo... Eso también está ahí en *Nuclear Throne*, y resulta igual de adictivo.

Por el momento, solo tiene cooperativo local, pero está pensado para hasta cuatro jugadores y con posible modo online en ciernes. Ojalá sea así.

Antes de meterse en todo este barullo, primero hay que elegir un personaje. Cada uno tiene sus diferentes capacidades, como hacer una voltereta para esquivar balas, aunque al final lo que importa es el aguante y la habilidad adquiridos. Pero sin emocionarse, hay que morir mucho antes de ser medio malo en esto. Pero no pasa nada: cada muerte, cada repetición, cada arma que aparece cuando menos la esperas; todo es asombrosamente divertido e inteligente. Y el sello de Vlambeer en el apartado artístico y sonoro está ahí en primera línea de fuego, sacando una sonrisita tonta cada 24 segundos de reloj y encumbrando una vez más su virtuoso trabajo con el pixel art.

No exagero si digo que *Nuclear Throne* tiene papeletas para ser el próximo roguelike de moda, un cuarto miembro en la trinidad de *The Binding of Isaac*, *Spelunky* y *FTL*. ¿Cambiará mucho todo esto antes de que se lance oficialmente? Puedes comprobarlo por 10 euros, y viendo a sus dos miembros desarrollando en directo todos los jueves por Twitch. **BRUNO LOUVIERS**

> "Nuclear Throne tiene papeletas para ser el próximo roguelike de moda, un nuevo compañero para Spelunky, FTL o The Binding of Isaac"



POR QUÉ ❤...

Defender

MARTIN EDMONDSON, FUNDADOR DE REFLECTIONS INTERACTIVE

Mi juego más memorable y que más me inspiró es el Defender *de Williams por la simple razón de que para un niño de 12 años, esa máquina en la que siempre había cola para jugar en mi barrio encendió mi deseo por desarrollar, incluso si eso en los Ochenta era muy difícil. Había jugado a* Asteroids *antes, pero* Defender *era el juego que mejor conseguía la mezcla de mecánica, gráficos y sonido. Su ritmo era muy duro, siempre al límite, buscando salvar a los últimos humanos, con mutantes por todas partes y con pocas bombas. Siempre acababas sudando y agotado. Era visualmente emocionante, con efectos de partículas geniales, todo unido con algunos de los mejores efectos de sonido que se han escuchado nunca. Desde el movimiento de los enemigos hasta la destrucción de tu nave, esos sonidos se quedaban en tu cabeza para siempre. Tuvo un efecto muy importante en mí. Con decirte que tengo una recreativa con mueble de las originales, con sus quemaduras de cigarro y su pintura viejuna... Es simplemente perfecta.*

“Tengo una recreativa con mueble de las originales, con sus quemaduras de cigarro y su pintura viejuna”

MARTIN EDMONDSON, FUNDADOR DE REFLECTIONS



EL CABALLERO OSCURO PILOTA

ARKHAM KNIGHT PRESENTA A UN NUEVO VILLANO QUE SE UNE A LA GALERÍA DE RIVALES DE BATMAN, PONE TODA GOTHAM A LOS PIES DEL JUGADOR... Y UN VEHÍCULO PARA QUE LA EXPLORE

Tomar posesión del manto del Murciélago no es tarea fácil. Como cualquiera que se haya peleado con la seminal creación de Bob Kane intentando adaptarla en el pasado, la cuestión no se ciñe exclusivamente a una capa y una máscara con orejas. Aceptar la responsabilidad implica acatar asimismo toda una letanía de expectativas que van desde la forma de la insignia que adorna el pecho del héroe al número e identidad de los villanos a los que se enfrentará en los apestosos callejones de Gotham City. Y como siempre, las adaptaciones más exitosas son las que no son absolutamente fieles al material de partida. El venerado *Batman: Arkham Asylum* de Rocksteady consiguió equilibrar la estructura basada en la infiltración con un contundente y profundo sistema de combate; una combinación que aderezó con una visión óptima de elementos como Gotham, vehículos ostentosos y aliados estrafalarios.

Este hasta entonces no muy conocido estudio londinense entendió que Batman era algo más que andar por las calles »



"EL BATMÓVIL ES ÚNICO. NO ES UN COCHE, ES MÁS UN PERSONAJE"

DAX GINN, ROCKSTEADY

de Gotham curtiendo el lomo de criminales disfrazados, y se centró en evocar determinadas habilidades del héroe (su inteligencia detectivesca, el progreso de su capacidad pugilística), que terminarían asentando un tono para esta interpretación del mito que ha acabado convirtiéndose en canónica y familiar.

Pero había que expandirse de forma inevitable, y la secuela, *Arkham City*, fue una tentativa de mundo abierto, dando espacio al Caballero Oscuro para desplegar sus alas a lo largo y ancho de tejados medio en ruinas y entre tenebrosos callejones. El mundo era cinco veces más grande, pero también perdía algo de foco. Los fans, insaciables, pedían más. Concretamente, una Gotham virtual que permitiera absoluta libertad de movimientos. Estaba claro que si el estudio quería llevar la serie a su conclusión natural, sería asumiendo las peticiones de los implacables seguidores del héroe. "¡Los fans nunca nos lo perdonarían!" exclama el entusiasta productor de Rocksteady Dax Ginn al mostrarnos *Batman: Arkham Knight*. "La gente ha estado exigiendo un Batmóvil desde *Arkham Asylum*. Por suerte nosotros teníamos tantas ganas de hacerlo como los jugadores de probarlo". Con la división interactiva de Warner Bros tomando posesión de la franquicia con muy poco disimulo en los últimos dos años, hasta el punto de encargar a otro estudio el reciente *Arkham Origins* (injustamente criticado por no estar a la altura de las entregas de Rocksteady, aunque tenía notables puntos de interés), Rocksteady concluye su trabajo en la serie que creó con *Arkham Knight*. "Siempre planeamos hacer una trilogía de juegos, así que la pieza final del puzle para nosotros es la de ofrecer la experiencia definitiva de *Batman*", razona Ginn. "Y cuando piensas en Batman, piensas en el Batmóvil. Sabíamos que teníamos que hacerlo correctamente: la gente se imagina conducir ese vehículo con una serie de características (es rápido, es destructivo, es una especie de tanque suelto en Gotham City), y eso es lo que hemos intentado llevar al juego".

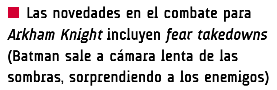
"LOS FANS NOS HAN PRESIONADO DESDE ARKHAM ASYLUM"

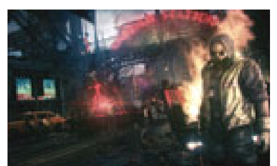
No es la primera vez que el Batmóvil ha hecho una aparición en la serie *Arkham*, ya que los jugadores pudieron verlo brevemente en la introducción de *Arkham Asylum*. El problema para Rocksteady es que tiene que hacer que la presencia del vehículo sea relevante y apropiada para las circunstancias, y no parezca que ha sido embutido en el mundo virtual solo para tranquilizar a los fans. "No queríamos que pareciera que nos sacábamos de la manga un 'Aquí está esta cosa que no podía existir antes', dice Ginn. "Desde la perspectiva de la narrativa, queríamos transmitir la sensación de que Batman siempre había tenido el Batmóvil, pero simplemente no se había visto hasta ahora". Lo que rápidamente resultó obvio es que para implementar el Batmóvil de forma efectiva, el estudio tenía que replantear su acercamiento a la propia Gotham City. Calles más anchas, rascacielos más altos y distritos diferenciados unos de otros ayudan a que este nuevo mundo sea más accesible sobre cuatro ruedas. Y no solo eso, sino que también permitirá cumplir un deseo largamente acariciado por los fans: la totalidad de Gotham City será explorable.

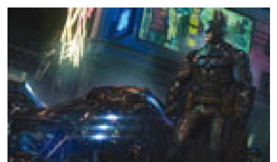
"Una de las razones por las que queríamos hacer un *Batman: Arkham Knight* exclusivamente next-gen era para crear una Gotham City enorme y detallada, completamente explorable desde el principio, y colocar el Batmóvil en el centro de todo ello", nos cuenta Gaz Deaves, manager de *social marketing* en Rocksteady. "Es divertidísimo conducir el Batmóvil por esta Gotham destructible, y es algo que solo ha podido ser posible llevando el juego a la next-gen". Desde observar las luces parpadeantes desde los puntos más altos de la isla compacta de *Arkham Asylum* a divisar la Torre Wayne en *Arkham City* alzándose por encima de la línea de rascacielos, Rocksteady ha avanzado su visión de los dominios de Batman desde el principio de la serie, aunque hasta ahora la había mantenido fuera del alcance del jugador.

Lo más impresionante acerca de esta rendición final de Gotham es comprobar cómo Rocksteady ha aprendido de sus errores.




Las novedades en el combate para *Arkham Knight* incluyen *fear takedowns* (Batman sale a cámara lenta de las sombras, sorprendiendo a los enemigos)




Gotham no solo ha crecido, sino que ahora se puede destruir. Gran parte de los escenarios pueden ser arrollados por el Batmóvil, dando pie a persecuciones bombásticas.



Aún hay letreros de neón iluminando el cielo negro, y vuelven esos ramalazos góticos caligrafiando un mar de bloques de apartamentos, con gárgolas y pasadizos haciendo de tejido que conecta cada estructura… pero tiene mucha más personalidad.

Hemos echado un rápido vistazo a la versión gothamita de Chinatown, iluminada por linternas de papel rojo, junto al distrito industrial, desde el que se alzan siniestras catedrales del comercio recortando su silueta junto a los muelles. Más allá, la mencionada Torre Wayne y otra torre, la del campanario, que esconde el cuartel secreto de Oráculo… todo ello encaja entre sí y no choca con los diseños previos del estudio (aunque está por ver si encaja tan bien con el trabajo de WB Montreal en *Arkham Origins*). Tal y como explica Deaves, no se trata simplemente de ensanchar las calles para que quepa el Batmóvil, sino de dar a los jugadores la oportunidad de navegar por un mundo gratificante tanto en las alturas como a ras de suelo. "Damos al jugador la oportunidad de engancharse a las cornisas y planear como hasta ahora", dice. "Pero hemos potenciado algunos de esos elementos. La cantidad de espacio vertical que se puede explorar ahora en Gotham ha aumentado, y las caídas al vacío pueden ser ahora mucho mayores. Y si prefieres conducir con el Batmóvil, metiendo miedo a los criminales a nivel de calle, también puedes. Puedes escoger entre estas dos partes del personaje de Batman para personalizar la experiencia". »

GALERÍA DE BELLACOS

Los villanos confirmados de Batman: Arkham Knight

OSWALD COBBLEPOT

Alias: El Pingüíno

Nolan North vuelve como el traficante de armas de irritante acento cockney, y su funcion en *Arkham Knight* (uniendo a toda la galería de villanos para acabar con Batman de una vez por todas) parece ser la de proporcionar armas de fuego a los esbirros de todos para que puedan destrozar al Murciélago. Por supuesto, él tiene su propia legión de secuaces.

JONATHAN CRANE

Alias: Espantapájaros

Prácticamente ausente de *Arkham City* aparte de algunas pistas aquí y allá (incluyendo un barco con detalles acerca de un nuevo gas, argumento de este *Arkham Knight*), el Espantapájaros es ascendido aquí a villano principal. Sabemos que provoca una evacuación de la ciudad, y con total seguridad viviremos algún nivel alucinógeno.

HARVEY DENT

Alias: Dos Caras

Desconocemos si Dos Caras tendrá alguna motivación más profunda que sacarle las tripas a Batman, pero la última vez que lo vimos estaba colgando boca abajo y torturado por Catwoman. Troy Baker vuelve a ponerle voz en VO después de su estupendo trabajo como Joker sucesor de Mark Hamill en *Arkham Origins*. Apesta a villano tempranero y sencillo.

DRA. HARLEEN FRANCES QUINZEL

Alias: Harley Quinn

El personaje con la mayor motivación para acabar con Batman: quiere liquidar al héroe después de la muerte del Joker al final de *Arkham City*. Está claro que es parte esencial del equipo de villanos de esta nueva entrega de la franquicia, pero… ¿qué pasa con ese potencial embarazo?

QUIÉN ES ARKHAM KNIGHT

EN NUESTRA LÍNEA, ESPECULAMOS SIN DATOS TANGIBLES SOBRE LA IDENTIDAD DE ESTE NUEVO ENIGMA

JOKER

Murió al final de *Batman: Arkham City*, pero para qué engañarnos, hay abundantes posibilidades de que el criminal payaso tenga entre manos un nuevo plan maestro. No tiene sentido, pero... ¿cuándo lo tuvo un plan del Joker?

Probabilidades: 5/1

SUSURRO

Una de las misiones secundarias al final de *Arkham City* acababa con Tommy Elliott (aka Susurro) con la cara reconstruida... e idéntica a la de Bruce Wayne. ¿Es en lo único en lo que Elliott tiene intención de replicar al famoso multimillonario gothamita?

Probabilidades: 3/1

BRUCE WAYNE

Espera, espera, que tenemos una teoría. Como hemos mencionado arriba, Elliott tiene ahora la cara de Bruce Wayne. Podría pasar que Elliott hubiera robado su identidad por completo, lo que habría forzado al exilio al Wayne real, y le hubiera obligado a crear a Arkham Knight. A quién no le ha pasado.

Probabilidades: 70/1

ROBIN

Es decir, cualquiera de los Robins que Batman ha criado a lo largo de los años. Si van por ahí los tiros, apostamos por Jason Todd (el segundo Robin, asesinado por el Joker... ¿o no?) o Damian Wayne, el hijo de Bruce con Talia al Ghul.

Probabilidades: 50/1

AZRAEL

Otro personaje visto en una misión secundaria de *Arkham City*, protagonista de una persecución muy peliaguda que acababa con una ominosa profecía sobre el futuro de Batman. En fin, teniendo en cuenta la trayectoria del personaje en los comics, no tiene mucho sentido tampoco...

Probabilidades: 100/1

ALFRED

Cansado de ver cómo ponen fino a su amo cada noche, Alfred acaba lanzándose a la calle. Pennyworth tiene algo de entrenamiento militar gracias a su pasado en el ejército, así que por qué no. Ha tenido una Batcueva para entrenar durante décadas. Y admitirás que es una opción más atractiva que Azrael.

Probabilidades: 1000/1

» Habrá zonas preparadas para determinado tipo de aproximación, como sucede con los acertijos de Enigma, que ahora no solo son pequeños puzles en diversos rincones de la ciudad sino que también toman forma de circuitos de carreras subterráneos. No están diseñados solo para poner a prueba al Batmóvil, sino también los reflejos del jugador, que tendrá que esquivar trampas y obstáculos y pulsar interruptores, dándole un cierto ritmo a las carreras. "En los *Arkham*, Enigma siempre ha sido una especie de ingeniero", dice Deaves. "Siempre ha creado desafíos elaboradísimos. Las habitaciones de Enigma en *Arkham City* eran también una especie de desafíos de ingeniería. Y nos daba la impresión de que esta era una buena forma de expandir el personaje de Enigma, que no crea circuitos de carreras normales. Tienen elementos de puzle, trampas que el jugador tiene que controlar, y evolucionarán según se vaya desarrollando el argumento del juego".

Rocksteady nos ha dicho que no todos los acertijos de Enigma serán carreras con el Batmóvil, y que éste no será el único villano que le toque las narices a Bats. *Arkham Knight* tiene lugar doce meses después de los hechos acontecidos en *Arkham City*, y en ese año Gotham ha recuperado una relativa paz gracias a la ausencia del Joker, ausencia que no hace sino intranquilizar a Batman. Pero no es el único enemigo del que tiene que cuidarse el héroe, ya que muchos otros villanos se han asociado para aniquilarle: en la noche de Halloween, liderados por el Espantapájaros, Dos Caras, el Pingüino y Harley Quinn comienzan a desatar el caos en la ciudad, y Batman tiene que tomar cartas en el asunto.

"Creo que la personalidad del héroe se ha ido desarrollando a lo largo de la trilogía, pero en este juego profundizamos en las decisiones que ha ido tomando a lo largo de las tres entregas y cómo éstas le han afectado a él y a la gente que quiere", dice Ginn de la implicación emocional de Batman a lo largo de los tres juegos de Rocksteady. "No habíamos tenido la oportunidad real en los juegos



La transición entre acción jugable y cinemática es imperceptible, tal y como hemos visto en la demo con Batman y Jim Gordon junto a la Batseñal.

anteriores de contemplar en esos términos el estado afectivo de Batman. Obviamente, analizamos el impacto de la muerte de su familia cuando era un niño y cómo eso reverberó en su existencia, pero las relaciones de Batman con el Oráculo, con Jim Gordon, de Jim Gordon y el Oráculo, ahora vamos hablando de ello según van sucediendo cosas, y eso es interesante. Batman ha declarado la guerra al crimen, pero la gente que tiene cerca también paga por esa decisión, por lo que hay muchos ángulos emocionales en todo ello que no habíamos explorado antes de *Arkham Knight*".

Y por eso no fuera presión suficiente a la hora de dotar de un broche final a la trilogía, Rocksteady se ha metido en el jardín de crear un personaje nuevo, el Arkham Knight del título cuya identidad es un misterio y cumple un papel crucial en este último capítulo. "Nació de pensar en la forma de construir interacciones y relaciones entre Batman y los miembros de su galería de villanos", explica Ginn acerca de la creación del personaje. "Todos reflejan algún aspecto de su personalidad. Desde una perspectiva intelectual, es Enigma el que le planta cara. Cuando hablamos del destino y la condena, la tragedia de su infancia, en ese sentido Dos Caras es su reflejo. Pero nunca habíamos tenido un villano que pudiera medirse con Batman a un nivel físico igual de poderoso que él. El combate es una parte esencial del juego para nosotros, así que queríamos un villano que pudiera desafiarle físicamente: Arkham Knight fue concebido con esta idea en mente". Suponemos que Rocksteady no está muy familiarizado con determinados enemigos que han plantado cara al Hombre Murciélago en el apartado físico hasta el punto de postrarlo en una silla de ruedas... pero éste no es sitio para ponernos pejigueros. "Lo primero que hicimos con él fue fijar su papel en la historia", continúa Ginn. "¿Cómo podría ese personaje desafiar a Batman de una manera inédita hasta hoy? Después de cubrir este aspecto enviamos nuestras ideas a DC Comics y colaboramos con ellos para dar con un aspecto y un diseño que representara sus funciones y que además funcionara en el juego". Ginn no suelta prenda sobre la identidad de este nuevo asaltante enmascarado, al que llegamos a ver apuntando con un revólver a la cabeza de Batman en la conclusión de la demo que hemos tenido ocasión de probar. Su reticencia tiene sentido, teniendo en cuenta hasta qué punto los giros de guión y la subversión de las convenciones de la franquicia han sido básicos para explicar el éxito de los *Arkham*.

"NUNCA HEMOS TENIDO UN VILLANO CAPAZ DE PELEAR CON BATMAN"

Hoy por hoy, solo hay un personaje con el que el estudio está dispuesto a entrar en detalles: porque sí, Rocksteady considera al Batmóvil un personaje. Ginn concluye nuestra entrevista dando algunos detalles sobre el diseño del vehículo y acerca de la decisión del estudio de no contratar a expertos en el género de conducción, sino recurrir al responsable de dar identidad física al héroe en el primer *Arkham*. "Encargamos la tarea de programar el Batmóvil a la misma persona que creó el código para Batman", confirma Ginn. "Que, por una parte, es un riesgo enorme. Pero, por otra, nos asegura un vehículo con personalidad y ligado en lo más íntimo a Batman, porque un mismo programador ha concebido a ambos iconos. Creo que hace que el Batmóvil respire de forma única, que sea algo más que un coche, que se comporte como un personaje". No deja de tener sentido: a pesar de sus misiles tierra-tierra, el siempre necesario nitro y todos esos escenarios dispuestos a ser destruidos por la coraza del tanque negro, como le sucede a Batman la construcción del Batmóvil pide algo más que una lista de características. Pide una aproximación única pero respetuosa, y que el jugador identifique de inmediato. Puede que no sea sencillo recoger el manto del Murciélago, pero Rocksteady hace que lo parezca.


Aunque *Batman: Arkham Knight* no es el juego de la Liga de la Justicia que se rumoreó, el DLC de *Arkham City* hacía referencia a Metrópolis. ¿Veremos a Superman perseguir a Harley Quinn?



XBOX ONE VS PS4 2º ASALTO

AHORA QUE EL POLVO SE HA ASENTADO, HEMOS COMPARADO DE NUEVO LAS CONSOLAS PARA AQUELLOS QUE NO HAN DADO EL SALTO. EN SU MOMENTO, DECLARAMOS A PLAYSTATION 4 COMO GANADORA INDISCUTIBLE DEL PRIMER ASALTO, PERO YA HAN PASADO SEIS MESES Y LAS COSAS PUEDEN HABER CAMBIADO, O NO. COMPROBEMOS CÓMO VA LA GUERRA ENTRE ESTOS DOS TITANES.



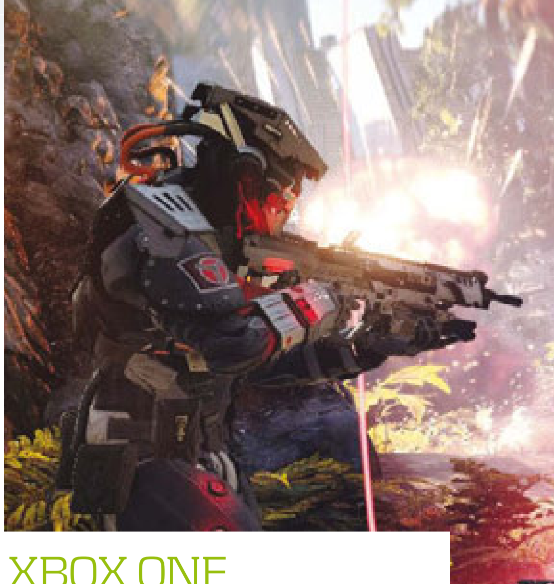


VENTAS

PLAYSTATION 4

SONY HA MANTENIDO la mano ganadora en lo que a ventas se refiere desde el lanzamiento. PS4 tiene la gran ventaja del precio respecto a Xbox One, así que no debe extrañar que Sony haya aplastado a Microsoft: en enero, el ratio de ventas general era de 2 a 1 en los EEUU y solo la llegada de *Titanfall* ha hecho que el margen se reduzca algo. Aún así, Sony ha sabido aprovechar también su popularidad ganada durante los últimos años de PS3 y que la consola ha llegado a más mercados, incluido Japón en el mes pasado, donde también arrasó. La compañía ya ha confirmado más de 7 millones de ventas globales, lo que sobrepasa por mucho el objetivo de 5,3 millones que se habían planteado antes de acabar el año fiscal (marzo). Con el lanzamiento de su exclusiva primaveral, *InFamous: Second Son*, la compañía parece que no va a perder fuelle por el momento: el juego ha vendido un millón de copias tranquilamente.

■ En Europa, PS4 ha estado vendiéndose unas siete veces más que Xbox One. Asombroso.



XBOX ONE

NO NOS SORPRENDE que las ventas de Xbox One hayan repuntado desde el lanzamiento del muy esperado *Titanfall*, su exclusiva más fuerte para esta primera mitad de año. Solo en Reino Unido las ventas han aumentado un 96% en la semana de su lanzamiento, algo que sin duda viene dado por la mastodóntica campaña conjunta de marketing de EA y Microsoft. Esto debería acercar un poquito más las cifras de Xbox One a las de PlayStation 4, pero aún las separan unos cuantos millones de unidades: Microsoft solo ha confirmado que han distribuido más de 5 millones de Xbox One en todo el mundo.

La batalla entre las dos consolas no es una cuestión a corto plazo, sobre todo porque Xbox One no está ni en la mitad de territorios que su competidora, por lo que Microsoft aún tiene un larguísimo camino por delante, uno con muchos baches, como Japón, donde se lanzará en septiembre. En todo caso, el E3 está ahí y Microsoft va a tener que poner toda la carne en el asador, tanto la suya como la ajena, que ya sabemos que son muy dados a pagar exclusividades a tocateja.

GANADORA: PLAYSTATION 4

■ Dado el impresionante comienzo de PS4, esta generación puede ser una carrera cuesta arriba para Microsoft, pero no olvidemos que ambas consolas han vendido mucho más de lo que tenían planteado. La gente quería nuevas consolas, está claro. Sony ha a sabido satisfacer a la mayoría, con un precio más bajo y robándole su territorio base a Microsoft, los EEUU. La escasez de PS4 en este país es un síntoma claro de que Sony tiene la sartén por el mango, pero en las maratones gana el más resistente, no el más rápido. Esperemos que PS4 no se duerme en los laureles ni que Microsoft se rinda.







LOS JUEGOS

PLAYSTATION 4

LA MÁQUINA DE Sony ha tenido unos meses raros. El retraso de *Watch Dogs* (del cual promocionaron mucho contenido exclusivo en su momento) y el aplazamiento indefinido de *DriveClub* han dejado algo huérfana a la consola hasta que llegó *InFamous*. En esos meses, por fortuna, Sony estuvo regalando juegos para sus suscriptores de PlayStation Plus y rebajando el precio de un montón de títulos indies muy interesantes, demostrando ser la plataforma superior en este sentido y en descargables. Ciertamente, su servicio de suscripción, que es obligatorio para jugar online en PS4, se paga por sí solo en un par de meses. Y cuando Sony empiece a regalar juegos grandes en él, la cosa se pondrá aún más jugosa.

Sin embargo, una consola de nueva generación demuestra su potencial con grandes y potentes títulos, tanto first party como third party, y de eso la consola de Sony no ha tenido nada por encima de su competencia, que ya de lanzamiento tenía más que ella hasta marzo. Los dos grandes lanzamientos en su lista, *Killzone: Shadow Fall* e *InFamous: Second Son*, han sido dos grandes juegos que han demostrado de sobra la potencia de la consola, pero no nos parecen suficientes. Sony debe ponerse las pilas mostrando material, no solo anunciando que Uncharted 4 está en desarrollo. Esperamos grandes cosas en el E3.

■ ***InFamous*** **ha sido el juego más vendido de PS4, quizá porque es el único nuevo que hay.**

XBOX ONE

DESDE LA PRESENTACIÓN de Xbox One, estaba claro que Microsoft había sacado a pasear la billetera para conseguir contenido exclusivo. Si se compara con PS4, está claro que ganaba en cuanto a juegos first-party, independientemente de la calidad de los mismos. También demostró que apostaba por el contenido digital desde el primer día, con *Peggle 2* y *Killer Instinct* como abanderados, si bien en este aspecto Sony puede presumir de haberse llevado el gato al agua con su catálogo de indies y su servicio de suscripción, mucho más completo y funcional, para sorpresa de todos.

Donde Xbox One sigue por delante de su competidora es en los grandes juegos Triple-A. Para empezar, se aseguró una exclusividad third party para su lanzamiento, que a su vez era el mejor juego que tenía entonces, *Dead Rising 3*. Ha repetido ahora esta jugada con *Titanfall* (uno de los juegos más anticipados de este comienzo de generación y que ha levantado las ventas de la consola). La táctica habitual de comprar exclusividades ha vuelto a salirle bien a las gentes de Microsoft, pero esperamos que no se duerman en los laureles. *Halo* ya no es el intocable que era hace unos años, cuando él solito vendió la 360 a medio mundo pese a que salía ardiendo.



■ **Microsoft necesita conseguir IPs más potentes, y pronto o perderá su actual ventaja.**





GANADORA: XBOX ONE

■ *Titanfall* es un juego tan potente que podría haber dado este apartado a Microsoft desde el principio, pero la cuestión de fondo es que, en comparación, tiene más juegos que la competencia. Eso, sin embargo, es una ventaja efímera y conseguida simplemente por comparación, porque Sony no ha ofrecido nada mejor. Esa circunstancia no va a permanecer así durante mucho más tiempo y, con el E3 ahí mismo, ya pueden en Microsoft encontrar nombres importantes que sumar a su carro. Y no vale con recurrir a *Halo*, que eso es lo que hacen siempre, que Sony tiene más indies y más Triple-A exclusivos.



NUEVAS TECNOLOGÍAS

PLAYSTATION 4

PESE A SER 100 euros más barata que su competidora, la PS4 ofrece más por menos dinero en lo que a componentes se refiere. En estos seis meses de constante competición entre ambas, se ha podido comprobar con hechos que es más potente que Xbox One.

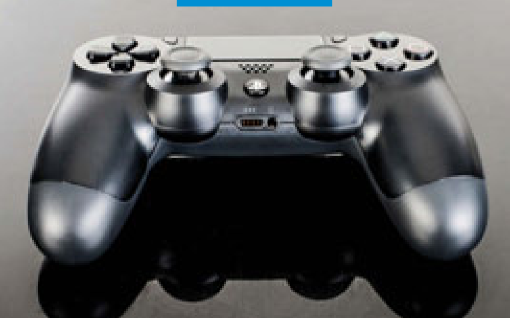
PlayStation 4 ha demostrado ser capaz de mostrar juegos de terceros a 1080p y a 60fps, algo que casi se ha convertido en un motivo de compra. Al abandonar los procesadores Cell y su extraña arquitectura, Sony ha visto cómo muchos más desarrolladores se lanzan a su nueva consola por su composición sencilla y por lo fácil que es adaptar un juego a ella.

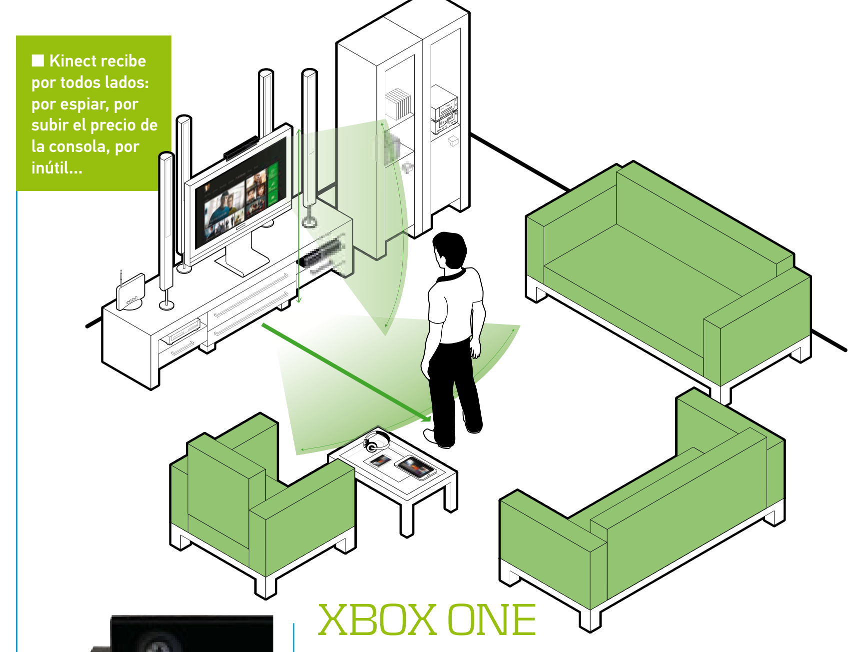
Luego tenemos el Remote Play de PsVita, que permite a los jugadores de PS4 seguir jugando en la portátil (algo que nunca podrá hacer Xbox) y a que a más de uno, junto al PS+, le ha vendido una Vita. Por otro lado, PlayStation Camera no ha sido tan promocionada como Kinect, pero es bastante eficaz reconociendo comandos de voz, caras y para jugar a cosas sencillas. Su futuro papel con Project Morpheus está también asegurado.

Por último, el DualShock 4 ha demostrado ser mejor que el mando de su competencia: el touchpad se ha sabido incorporar a juegos de terceros bastante bien y la barra de luz ha sido más útil de lo que se esperaba (*Tomb Raider* y *Thief* son dos ejemplos notables), a lo que hay que sumar la comodidad de sus gatillos y la precisión de los sticks. Toda una sorpresa.



■ La PS Camera no ha tenido demasiado uso más allá de un programa anecdótico.





■ Kinect recibe por todos lados: por espiar, por subir el precio de la consola, por inútil...

USARLO BIEN

■ Aunque ni la crítica ni el público han recibido muy bien el nuevo *Thief*, el juego supo hacer buen uso del hardware específico por plataforma, especialmente con Kinect: se podía usar para asomarse por las esquinas, para distraer con voces a los guardas y la barra de luz se correspondía con tu estado.

XBOX ONE

LA XBOX ONE ha sido muy criticada por llevar en su interior un hardware inferior, que ahora se ha demostrado de forma efectiva. Si a esto sumamos el precio de la consola, que venga por narices con Kinect, un periférico que a casi nadie ha gustado, es fácil entender por qué las cosas se han torcido para Microsoft.

La cuestión es que Kinect es un buen hardware cuando no se le pide la Luna. Es una buena cámara de seguimiento de movimiento mucho mejor que su predecesor: es más precisa, tiene mejor reconocimiento de voz (una vez te aprendes todos los comandos) y de caras y ha sido más o menos bien implementado en third-parties, como en *Dead Rising 3*, con el que puedes pedir refuerzos.

La integración con SmartGlass y sus opciones han sido bastante sencillas y básicas hasta el momento. Aunque el uso como segunda pantalla ha sido bastante ignorado, la manera en que Smartglass se conecta a la consola sin inconveniente alguno deja en evidencia la interfaz del dispositivo en sí.

Los problemas de resolución y fluidez, incluso con juegos exclusivos, es la mayor espina en la mano de Microsoft. Aunque tiene la misma capacidad teórica que su competidora, tiene una memoria más lenta y un procesador algo más limitado. Todos sabemos que la potencia nunca ha determinado la calidad de los juegos, pero que la consola sea más cara no ayuda mucho.

GANADORA: PLAYSTATION 4

■ Está era fácil: PS4 es la consola más aventajada en lo que se refiere a hardware. Ambas consolas están a la par en ciertas cuestiones, pero el tipo de memoria de PS4 es mucho más veloz y su arquitectura es más accesible en primera instancia para los desarrolladores, que están consiguiendo buenos resultados y a mejores resoluciones que en Xbox One con menor trabajo. Tras los quebraderos de cabeza que supuso PS3, esto es un cambio a mejor. Xbox One tiene una mejor cámara y, ah, sí, emplea tres sistemas operativos a la vez. ¿De qué sirve eso? Aún está por ver.



FUTURO



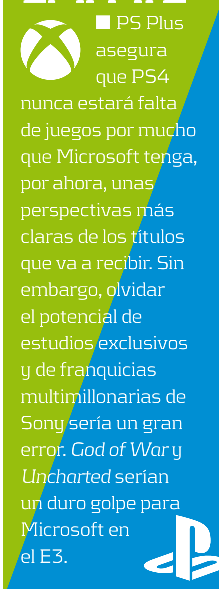
■ El anuncio de *Uncharted 4* ha sido eclipsado por las noticias de empleados abandonando Naughty Dog.

PLAYSTATION 4

SONY TIENE UNA potente cuadrilla de desarrolladores first-party que están trabajando en juegos ya mismo. Ahí están Naughty Dog, Quantic Dream, Housemarque, Evolution Studios y The Chinese Room, por citar algunos, así que estamos bastante seguros de que Sony aparecerá con una buena plantilla de juegos para lo que queda de año y para comienzos de 2015. Además, los juegos 'grandes' empezarán a llegar a PS+ pronto y, si los rumores son ciertos, PS Now permitirá jugar hasta a títulos de PS3 y PS2 en ella. Sony no quiere que los 'early adopters' de la plataforma se sientan poco queridos, y juegos no les faltan, pero aún están por verse los nombres y las fechas. Por el momento, muchos vamos tirando con los indies, pero queremos más. Siempre más.

UN MISMO DESTINO

■ Ambas consolas recibirán *Destiny*, el nuevo juego de Bungie que promete dar mundos persistentes y multijugador sin parones en una odisea especial épica y con una jugabilidad tan adictiva y novedosa como la de *Halo* en su día. Nosotros lo llamamos, de forma más sencilla, *Borderlands* más *Halo* con una pizca de *Eve*. Eso no quita que nos muramos de ganas por jugarlo y por echar cientos de horas online. Lo mejor: nadie se quedará sin jugarlo en ninguna consola. Pobres PCs.



EMPATE

■ PS Plus asegura que PS4 nunca estará falta de juegos por mucho que Microsoft tenga, por ahora, unas perspectivas más claras de los títulos que va a recibir. Sin embargo, olvidar el potencial de estudios exclusivos y de franquicias multimillonarias de Sony sería un gran error. *God of War* y *Uncharted* serían un duro golpe para Microsoft en el E3.

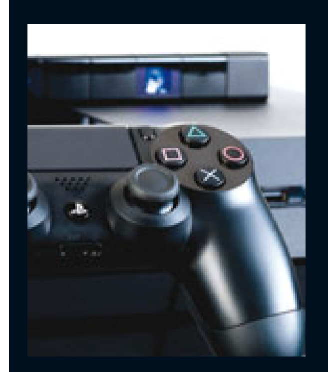


■ *Halo* siempre ha sido el salvavidas de Microsoft, pero los tiempos han cambiado...

XBOX ONE

MICROSOFT HA INSISTIDO en convertir Xbox One en un dispositivo multimedia, dejando casi a un lado su papel como consola, y eso veremos de aquí a unos meses. Ya han mencionado la serie de TV producida por Spielberg, que llegará a finales de año, y otro proyecto, *Quantum Break*, una serie que, en teoría, quiere romper la barrera entre videojuego y televisión con unos gráficos impresionantes y un desarrollo diferente dependiendo de las decisiones que hagas mientras juegas.

Más allá de esto, poco más sabemos aún con seguridad y todo es posible. Ahí está el teaser trailer de *Halo*, y la supuesta serie sobre el Jefe. También tenemos en el aire el *Gears of War* de Black Tusk, la versión final de *Project Spark*, que está en beta ahora mismo y que quiere ser un *Minecraft* exclusivo de la plataforma. A esto habría que sumar unas necesarias actualizaciones de interfaz que el público lleva tiempo pidiendo y el lanzamiento de más apps para la consola. Esperemos que así consiga Microsoft avanzar un poco más en su posición en el mercado.



VENCEDORA: PLAYSTATION 4

■ Ejecuta los juegos de terceros mejor y a más resolución, ofrece más características por menos dinero y sus servicios online son superiores y te regalan juegos. Estaba claro que PS4 iba a seguir siendo nuestra consola elegida. Además, Sony ha anunciado recientemente su proyecto de realidad aumentada, Project Morpheus, que sumado al servicio PSNow y a la consistencia de PS+, lo hacen el sistema con más futuro tanto a medio como a largo plazo. Microsoft tiene esta generación atragantada y va a necesitar algo más potente que *Titanfall* para irla digiriendo. El juego de Respawn les ha hecho recuperar ventas, pero no están cerca aún de superar a la competencia por mucho que ambas máquinas estén rindiendo bien para lo que se puede jugar ahora mismo en ellas. Por otro lado, la adopción temprana de Twitch como servicio de streaming ha cimentado la posición de PS4 como la consola de los jugadores, algo de lo que Microsoft quiso desmarcarse y a lo que pretenden acercarse de nuevo con su nuevo director, Phil Spencer. ¿Llegará el cambio a tiempo? Esperemos que sí.





CAMPO SANTO

DE MUERTOS VIVIENTES A BOSQUES EN LLAMAS

¿CUÁL ES EL PASO SENSATO DESPUÉS DE ÉXITOS COMO THE WALKING DEAD O MARK OF THE NINJA? APARENTEMENTE, EMPEZAR DE CERO

En la Game Developers Conference del año pasado, Jake Rodkin, Sean Vanaman y Nels Anderson acabaron en la misma fiesta. Rodkin y Vanaman estaban cerrando un año increíble: habían dirigido *The Walking Dead* de Telltale, un proyecto que había sobrepasado todas las expectativas, con multitud de premios y 8'5 millones de episodios vendidos. Anderson, diseñador en el estudio canadiense Klei Entertainment, había triunfado igualmente con el juego de infiltración en 2D *Mark of the Ninja,* el otoño anterior.

"Conozco a Sean y Jake desde hace años", dice Anderson. "Solemos quedar en San Francisco. En una fiesta Jake me dijo »

‘Sean y yo estamos pensando en dejar Telltale. ¿Quieres venir a hacer un juego raro en primera persona?’”.

Anderson no andaba buscando trabajo, pero la propuesta atrajo su atención. “Fundar un estudio es uno de los procesos de creación de un juego que nunca he experimentado: cómo se hace, qué desafíos y problemas presenta, todo ello para crear algo de la nada”, dice. “Y tampoco habría dejado Klei solo para trabajar con gente al azar. Sean y Jake son gente con talento, los conozco desde hace tiempo, tienen ideas muy interesantes, y sus gustos se superponen pero también se complementan con lo que a mí me interesa y sé hacer. Es una de esas cosas de las que prefiero arrepentirme de hacer que de no hacer”.

Después del éxito de *The Walking Dead*, la decisión de intentar producir algo en solitario no vino “de un momento de iluminación o algo así”, dice Vanaman, que ha estado escribiendo y diseñando para Telltale desde 2008. En la GDC aún no tenían claro qué querían hacer. “Había un montón de cosas excitantes en la *Segunda Temporada*, pero llevaba cinco años en *The Walking Dead*. Teniendo en cuenta que solo llevo veinte años trabajando con otra gente, se trata de una proporción de tiempo muy alta”.

■ **El primer juego de Campo Santo, Firewatch: ‘Paz. Soledad. Grandes exteriores’**

“NOS DIMOS TRES MESES PARA DAR CON UN CONCEPTO Y CONSEGUIR EL DINERO NECESARIO”

“Era una buena oportunidad de cambiar”, añade Rodkin, que comenzó trabajando en la web de Telltale en 2006 y acabó en el equipo de diseño de juegos. “He pasado por todas las etapas del desarrollo de juegos en Telltale, hasta llegar a dirigir un proyecto muy exitoso… ¿por qué arriesgarse a fastidiar todo eso cuando puedes, en su lugar, verlo como la oportunidad de hacer algo totalmente distinto?” Si se hubiera quedado en Telltale “me da la impresión de que habría acabado haciendo lo mismo una y otra vez. Ahora vuelvo a no saber nada y puedo aprender de cero”.

Unas semanas antes, mientras estaban en Reino Unido para los BAFTA (donde *The Walking Dead* se llevó dos premios de un total de siete nominaciones), Rodkin y Vanaman se habían visto en un pub del sur de Londres con Olly Moss, un diseñador gráfico freelance que ha trabajado sobre todo en la industria del cine. Una admiración mutua por sus respectivos trabajos había generado un tiempo atrás una amistad virtual, pero esta era la primera vez que se veían en persona. “Es un tópico, pero resultó asombroso cómo conectamos de forma instantánea. Pasamos el fin de semana inventando ideas ridículas para juegos. El tipo de juegos que queríamos hacer era el tipo de juegos que queríamos jugar”, recuerda Moss de la reunión.

QUÉ ES CAMPO SANTO

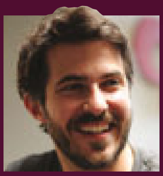
“TODOS HACEMOS LO QUE SABEMOS HACER. NO HAY ‘PUESTOS’ COMO LOS HAY EN LOS ESTUDIOS GRANDES, CON SUPERCARGOS”
NELS ANDERSON

JAKE RODKIN



Qué hace: Diseño de juego y de UI
De dónde viene: Empezó en Telltale después de pasar por las webs de fans de LucasArts samandmax.net y The International House of Mojo.
Momentazos: *Sam & Max: The Devil’s Playhouse, Puzzle Agent 2, Poker Night At The Inventory, The Walking Dead*

SEAN VANAMAN



Qué hace: Guión y diseño de juegos
De dónde viene: Estuvo en Telltale después de trabajar como productor asociado en Disney Interactive Studios.
Momentazos: *Wallace & Gromit’s Grand Adventures, Tales of Monkey Island, Sam & Max: The Devil’s Playhouse, Puzzle Agent, The Walking Dead*

NELS ANDERSON



Qué hace: Diseño de juegos
De dónde viene: Nació y creció Wyoming; actualmente vive en Vancouver, Canada, donde trabahó en Klei Entertainment y Hothead Games.
Momentazos: *DeathSpank, Mark Of The Ninja*



"Soy un jugador ávido. Siempre había querido participar en la creación de un juego, pero cada vez que surgía la oportunidad, era para algún producto lateral (un póster, una impresión para mi tienda virtual). ¡Quería ayudar a crear un juego de verdad!".

Con Anderson y Moss a bordo, Rodkin y Vanaman dejaron Telltale tranquilamente después del verano. "Somos un grupo de personas que estábamos dejando las compañías en las que trabajábamos para hacer nuestro propio juego, algo que ahora mismo puede decirse de muchísima gente de la industria. Es interesante que mucha gente lo esté haciendo, pero cada uno de forma única", dice Rodkin. "Algunos hacen Kickstarters, otros están reuniendo dinero a través de alfas previas, otros van a sitios como Indie Fund, otros empiezan en una jam y se pulen todo el dinero que tienen...".

Para formar Campo Santo, los cuatro escogieron una ruta bastante tradicional: se dispusieron a tratar con *publishers*, sabiendo que posiblemente tendrían que renunciar a parte de sus derechos y control sobre el juego a cambio de algo de efectivo. "Nos dimos tres meses para crear un planteamiento de juego completo y conseguir algo de dinero. Si eso no sucedía tendríamos que ponernos a buscar trabajo", dice Rodkin. Por aquel entonces sus amigos Cabel Sasser y Steven Frank, co-propietarios del estudio de desarrollo de software para Mac Panic, visitaron San Francisco. "Estaba entusiasmado con unos bocetos muy primitivos de Olly que llevaba en mi iPhone, y se los enseñé porque los conozco desde hace quince años, y era emocionante mostrarles algo tan molón en lo que estaba trabajando. Me pidieron que les fuera reenviando los bocetos de este proyecto concreto. Y cuando volvieron a Portland, me enviaron un mensaje que decía, '¿Y si pusiéramos pasta para que se hiciera ese juego?'".

Aunque Rodkin no tenía intención de pedirles dinero, no dudó en aceptar la oferta. "Eran demasiadas señales en un mes. Teníamos un montón de bocetos de Olly, un planteamiento básico para el juego, Panic estaban interesados, y nosotros ya estábamos en plan, 'Vale, vale. Podemos hacerlo.'" En diciembre, Campo Santo se instaló en una pequeña oficina (un apartamento, en realidad) con una habitación principal, una pequeña cocina, dos salitas para conferencias (una de ellas la alquilaron a la gente del podcast Idle Thumbs, ver cuadro) y una terraza en el tejado desde donde se puede ver el vecindario de Potrero Hill, en San Francisco. Cuando no están en la ciudad, Anderson y Moss ponen dos monitores en sus sitios. El resto de las siete personas del equipo se sientan en una disposición que les permite ver lo que todos los demás están haciendo.

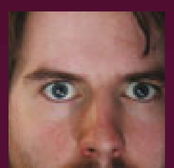
"La primera semana de diciembre nos mudamos, e instalamos nuestras mesas y ordenadores juntos, como un grupo", recuerda Vanaman. "Hicimos un prototipo en dos semanas, para ver de qué éramos capaces. Nunca habíamos trabajado juntos, ninguno de nosotros estaba familiarizado con Unity, así que teníamos que comprobar qué podíamos hacer en Unity en poco tiempo" Cuando tomó forma, "fue un alivio comprobar que esto no iba a ser un completo desastre".

La iluminación demuestra el poder de Unity, una herramienta de desarrollo que cada vez tiene más adeptos.

***The Walking Dead* ha influido notablemente en la gente de Campo Santo, y quieren incorporar sus enseñanzas en *Firewatch*.**



OLLY MOSS



Qué hace: Ilustración 2D
De dónde viene: Artista gráfico freelace popular por sus recreaciones minimalistas de carteles de películas. Edita carteles en series limitadas que pone a venta en su web: www.ollymoss.com
Momentazos: Arte para la caja de *Resistance 3*, ediciones limitadas de carteles de Star Wars.

JANE NG



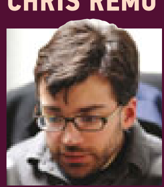
Qué hace: Diseño 3D
De dónde viene: Trabajó como diseñadora de escenarios y directora artística en EA y también en Double Fine.
Momentazos: *The Godfather*, *Spore*, *Brütal Legend*, *Stacking*, *The Cave*

WILL ARMSTRONG



Qué hace: Programación
De dónde viene: Programador de juegos para consola en estudios como Activision, LucasArts, o 2K Marin.
Momentazos: *BioShock 2*

CHRIS REMO



Qué hace: Diseño de juegos y audio
De dónde viene: Ha trabajado como músico, guionista, productos y desarrollador web en Double Fine e Irrational Games, después de unos años como periodista especializado.
Momentazos: *The Cave* (co-guionista), *Spacebase DF-9* (música), *Gone Home* (música)

» "Nuestros saltos cualitativos más productivos se dan cuando el equipo entero está en la misma habitación mirando a una pizarra durante dos horas", dice Rodkin. En vez de pasar un documento de diseño al resto del equipo, tal y como habrían hecho en Telltale, aquí abren un documento con el resto del equipo, esperando que cada miembro contribuya a la creación del mismo con sus propias ideas, reforzando los apartados en los que cada uno es experto: "Hay tantísimas cosas en este juego que son nuevas para todo el mundo que nos da mucha más confianza que todo el equipo aporte cosas al desarrollo".

El grupo inicial incluía los cuatro miembros fundadores y dos adquisiciones adicionales, la diseñadora de escenarios Jane Ng y el programador Will Armstrong. Más recientemente se les han sumado Chris Remo (otro responsable del podcast *Idle Thumbs*) para hacer tareas de diseño de sonido y programación. Planean contratar a un grafista, pero tampoco creen que el equipo crezca mucho más allá del punto en el que está ahora: "Este es exactamente el tamaño de equipo que a mí me gusta para trabajar. No tienes tiempo para dormirte en los laureles", dice Anderson. "Todo el mundo sabe qué es lo que tiene que hacer. Cuando te quedas sin nada que hacer, sabes cuál es el siguiente paso, porque no hay jerarquías ni politiqueo con los cargos. También ayuda que todos tengamos experiencia previa. Sabemos qué hay que hacer para sacar un juego adelante, así que nos centramos en resolver los problemas derivados de hacer éste en particular".

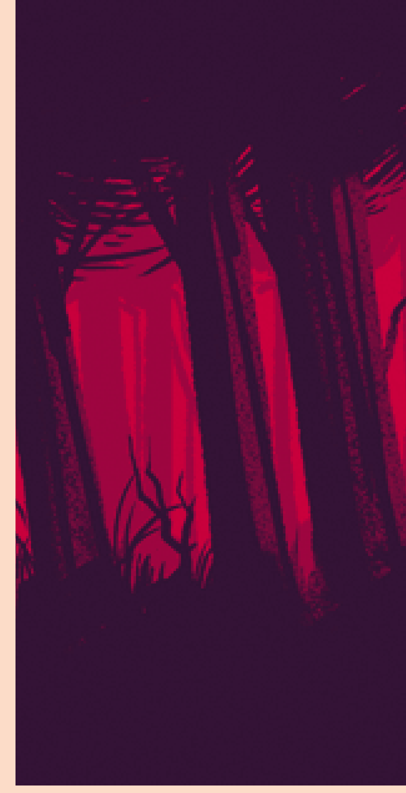
No se conocían cuando eran niños, pero Sean Vanaman y Nels Anderson crecieron uno muy cerca de otro en dos ciudades de Wyoming, Cody y Jackson. "Si trazas una línea entre las dos ciudades y señalas justo en el punto medio de esa línea, ahí es donde se ambienta el juego, en la esquina sudeste del Parque Nacional de Yellowstone", cuenta Vanaman de *Firewatch*, el primer proyecto de Campo Santo. "Es un área del mundo que me fascinaba cuando era pequeño. Hay un valle conocido como el Thorofare, que era una zona muy frecuentada por tramperos y nativos americanos. Pero es muy salvaje, muy remoto. Si quieres, puedes pasar semanas acampando allí. Y esta lleno de osos grizzly. La gente muere por esa zona continuamente".

En *Firewatch*, un hombre llamado Henry deja atrás una enigmática vida medio deshecha para pasar un verano aislado como vigilante de incendios forestales. Dando vida a Henry el jugador tendrá que explorar el área y discutir lo que vaya encontrando con su jefe, una mujer que está en una torre de vigilancia cercana y que puede ser contactada a través de radio en todo momento. "Es su conexión con el mundo exterior. Él descubre incendios, la llama para informar, entre los dos los triangulan, y entonces ella pasa a informar a sus superiores. Y mientras que está aislado en el bosque, él descubre algunas cosas que no están del todo bien, y se empieza a preguntar si no habrá más en ese aislamiento de lo que parece", explica Vanaman. "El jugador indaga en dos misterios: uno es el cerebro del protagonista (qué tipo de vivencias le han llevado a ese bosque) y otra, qué ha pasado en el bosque en el pasado y qué está pasando ahora mismo".

Inspirándose en *Metroid*, Campo Santo se sumerge en el diseño de *Firewatch* desarrollando un mapeado que define el espacio donde la historia se despliega. "Había áreas de ese mapa donde decíamos 'Pon algo molón aquí'", dice Vanaman del proceso de diseños iniciales. "El jugador encontrará objetos que le darán acceso a nuevas áreas del bosque, y en esas áreas descubrirá cosas de la historia, y podrá contextualizar lo que ha aprendido sobre Henry y tomar decisiones sobre sus comunicaciones con su jefa".

Esta exploración abierta puede ser muy distinta de aquella que había en los juegos en los que el dúo colaboró cuando estaban en Telltale, pero es un estilo que atrae a ambos. "Una gran mayoría de los títulos a los que jugamos Sean y yo, y que consisten en explorar amplias extensiones de terreno, son juegos en primera persona", dice Rodkin. "Hemos jugado mucho a *Left 4 Dead* y *Team Fortress* en multijugador, y a juegos enormes, muy extensos, como *Far Cry* o *DayZ*. Deambular sin rumbo por *Minecraft*, para mi gusto, es una experiencia muy satisfactoria personalmente. Y es un tipo de juegos que nunca hemos tenido la oportunidad de hacer".

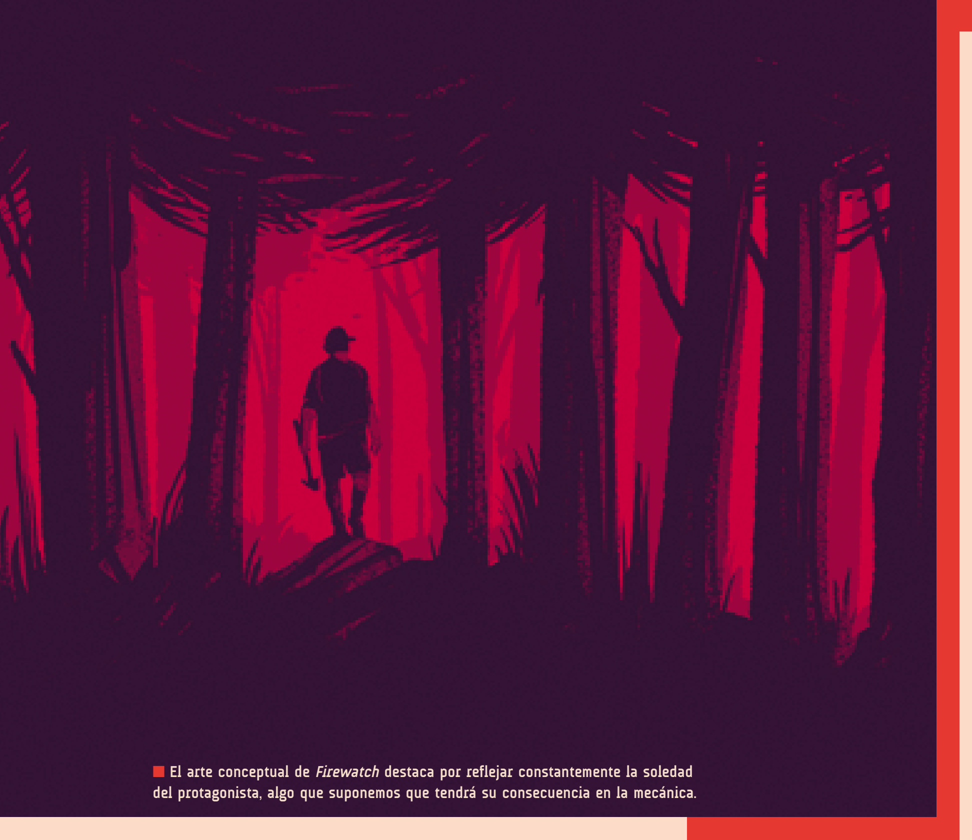
A pesar de esas influencias, *Firewatch*, decididamente, no es un shooter. Su mecánica base será la de hablar con la supervisora de Henry a través de la radio: el jugador podrá entonces explorar un área, fijar objetivos con una retícula y





El minimalismo de Olly Moss encaja con la visión de Campo Santo.


Una furia cromática muy distintiva en la paleta del juego será una de sus señas de identidad.



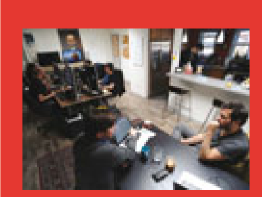
El arte conceptual de *Firewatch* destaca por reflejar constantemente la soledad del protagonista, algo que suponemos que tendrá su consecuencia en la mecánica.

entablar diálogos sobre lo que ha visto. "Nos encanta cuando en un juego en primera persona hay alguien hablándote al oído constantemente, como GLaDOS en *Portal* o Atlas en *BioShock*", dice Vanaman. "Cuando comienzan a hablar siempre digo, '¡Ah! ¿Qué van a decir?' Es emocionante. Y nunca puedes responder. Nosotros queríamos un juego donde pudieras hacerlo". Esas interacciones tendrán una estructura similar a los diálogos de *The Walking Dead*.

"Es interesante para nosotros ver hasta qué punto podemos obligar a la gente a hacer cosas porque quieren, porque es lo que creen que es bueno para Henry o porque piensan que es lo que Henry haría", dice Rodkin. Un modo con el que creen que lo lograrán es dando a su héroe un cuerpo y una cara. Incluso aunque el mundo se vea desde el punto de vista de Henry, el personaje estará modelado y animado, con manos y brazos visibles cuando interactúe con los escenarios. Aunque el estilo de diseño de Moss no es especialmente realista, el equipo confía en que los jugadores puedan empatizar con la humanidad de Henry como lo hacían con los también muy estilizados personajes de *The Walking Dead* ("si Lee Everett se te acercara en la vida real te daría un ataque de pánico", apunta Rodkin.) El parque de Yellowstone de *Firewatch* también será estilizado pero fiel a la realidad: "estará reinterpretado a través de los ojos de Olly", apunta Vanaman. Moss dice que la mayor influencia visual del juego son los carteles de la WPA National de los años treinta: "No se trata de clonar su estilo, sino de crear unos escenarios que den la impresión de que podían haber influido directamente en los artistas originales: las formas y los colores se han exagerado, y las texturas se han simplificado".

Vanaman describe el Yellowstone de su juventud como "un sitio muy especial: había actividad geotérmica, álamos con hojas verdes brillante en verano y amarillo refulgente en otoño, había lagos y corrientes, y presas de castores y cañones, y zonas incendiadas, viejos campamentos para cazadores y antiguas cabañas que no esperarías ver". Quisieron incorporar todos esos detalles. "Queremos que el jugador mire desde su torre al principio del juego (las torres de vigilancia tienen cristaleras para poder contemplar todo el bosque en círculo), y que pueda decir 'Quiero ir allí, y allí, y allí, y allí y allí.' Y que sepa que no puede hacerlo de momento, pero que acabará consiguiéndolo", añade Rodkin.

"SI LO INDIE ES UNA FIESTA, ESTÁ TAN PETADA AHORA MISMO QUE ALGUNOS PODEMOS SALIR DEL CUARTO"



El pequeño estudio potencia la creatividad de formas a las que los grandes no pueden aspirar.



La comunicación es esencial en Campo Santo, y la disposición de la oficina refleja ese propósito.



IDLE THUMBS

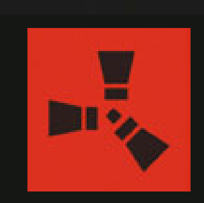
CAMPO SANTO NO es la primera aventura conjunta de Jake Rodkin y Sean Vanaman. En 2012, junto a Chris Remo, lanzaron un Kickstarter para financiar futuros episodios de su podcast *Idle Thumbs* (www.idlethumbs.net), que llevaba suspendido desde 2010. Llegaron a su objetivo de 30.000 dólares en dos horas, y acabaron reuniendo casi 137.000 dólares aportados por 2600 oyentes dispuestos a mantener el show a flote.

Actualmente, *Idle Thumbs* es un podcast semanal e independiente en el que Rodkin, Vanaman, Remo y Nick Breckon (que trabaja en *The Walking Dead Season Two*) hablan de los juegos que prueban, en los que trabajan y de todo lo que les gusta. Siempre llevan a sus invitados a la habitación en la que graban en vez de hacerlo vía Skype, como sucede en tantos otros podcasts.

Desde su triunfal *crowd-funding*, *Idle Thumbs* se ha expandido en una red en la que hay incluídos programas de amigos de la industria, incluyendo *Three Moves Ahead*, un podcast semanal sobre juegos bélicos y de estrategia presentado por Rob Zacny y Troy Goodfellow, y el semi-mensual *Tone Control*, en el que Steve Gaynor (guionista y diseñador del éxito indie *Gone Home*) hace entrevistas en profundidad con desarrolladores tan notorios como Jonathan Blow o Clint Hocking. Poco después de la creación de Campo Santo, Nels Anderson, junto a Jesse Turner, se sumaron con *Terminal7*, dedicado al juego de cartas *Android: Netrunner*.

Puede que solo sean un pequeño grupo de personas trabajando en un apartamento, pero Campo Santo no se ve como un estudio "indie", tal y como se entiende hoy la palabra. "Si lo indie es una fiesta, está tan petada ahora mismo que algunos podemos salir del cuarto", dice Rodkin. "Nuestro juego tiene cierto riesgo, pero son los más cercanos a los de un juego tradicional que a los de un juego indie. Somos un equipo que ha trabajado por separado lanzando juegos comerciales, hemos programado juegos para compañías grandes, y estamos trabajando desde el día uno en una oficina en un proyecto ya financiado". Vanaman coincide: "No tenemos motivos para entrar en esa fiesta. Nos cae bien la gente que está en ella, pero si entráramos pecaríamos de postureo".

La relación con Panic ha sido beneficiosa no solo por la cuestión económica, sino porque el estudio situado en Portland (cuyo ecléctica trayectoria va del cliente FTP Transmit a camisetas oficiales de *Katamari Damacy* y *Noby Noby Boy*, así como Audion, un reproductor de MP3 primigenio) es una compañía que Campo Santo quiere imitar. "Llevan en pie una década. Hacen productos con los que quieren gustar a la gente, esa es toda su misión", dice Vanaman. "Mola verlos como gente que no ha dejado que nadie se adueñe de su compañía", añade Rodkin. "Nunca han aceptado presiones externas sobre fechas de entrega o a qué ritmo tenían que crecer. Es bueno asociarse con gente que ha funcionado así y que quiere ayudarnos a que nosotros también lo hagamos".



EL HOMBRE Y LA TIERRA

Se supone que este es el próximo DayZ, donde los zombis no son nada al lado de una sociedad brutal. Bienvenido a Rust. Vas a morir. Mucho. Y mal.



La roca es perfecta para romper cabezas, ¿tienes estómago para ello?

"ESO ES LO QUE LA GENTE QUIERE: LIBERTAD, CONSTRUIR COSAS, MENOS GENTE DISPARÁNDOLES EN LA CARA"

Rust es un juego muy mamoncete. Sí, puede ser un título sobre trabajo en equipo y social, pero normalmente gira en torno a la supervivencia egoísta y nada más.

Por razones que no importan y que ni tan siquiera se explican, te despiertas desnudo y solo en un mundo letal equipado solo con una roca y la habilidad de usarla para machacar cabezas. A partir de ahí, lo que ocurre después depende de ti y de la gente que conozcas. Caza, recolecta, construye, forma una comunidad, lanza ataques o reza por que te toque uno de los cargamentos que caen en avión de vez en cuando sobre tu nuevo y radioactivo hogar. Es como si *Minecraft* y *DayZ* hubieran tenido un bebé con brotes psicóticos que disfruta matando a gente con rocas.

Como os podéis imaginar, ha sido un éxito de ventas. Su creador es ni más ni menos que Garry Newman. Sí, el Garry de *Garry's Mod*, el asombrosamente popular sandbox de físicas que emplea el motor Source de Valve y que ha generado unos 30 millones de dólares en nueve años. Pues *Rust*, que lleva poco más de cuatro meses en Acceso Anticipado para Steam y que no está ni acabado, ya ha superado esa cifra.

"Lo pusimos en Steam más bien para que la gente que ya lo había comprado en nuestra tienda tuviera un acceso más sencillo, por lo que no nos esperábamos tal éxito", dice Newman, que se para a mirar las ventas y que, cuando escribíamos esto, habían pasado los 1,4 millones. "Ha sido un sorpresón, hemos tocado la tecla adecuada. Es la segunda vez que tenemos tanta suerte, como con *Garry's Mod*".

En cuanto al origen del juego, Newman no se corta un pelo al hablar de su inspiración: "Empezamos siendo una especie de clon de *DayZ* y luego nos metimos con el *crafting* a lo *Minecraft*". Ahora es un juego bastante diferente de ambos, con un punto brutal que fuerza al jugador a sudar sangre por cada pequeño logro pero siempre ofreciendo herramientas para cambiar el entorno y crear comunidades.

"Eso es lo que la gente más desea ahora mismo: más libertad, poder construir y menos gente que te dispare en la cara", dice Newman. "Es un poco áspero por el momento, pero creo que eso es lo que gusta tanto. Depende de nosotros llevarlo ahora hacia una dirección de cooperación y vida en comunidad. El juego encontrará su camino. Piensa en *Counter-Strike* cuando salió: todo el mundo iba corriendo por los escenarios, pero pronto se empezó a trabajar en equipo porque esa era la única forma de ganar siempre".



Los animales pueden ser más peligrosos que la gente. Siempre son agresivos, no les importa lo que tengas y te perseguirán por el mapa. Eres su cena y lucharán por ella.

Una lección que aprendes rápido es que solo porque alguien lleve una roca en la mano no significa que no tenga también un arma escondida.

Lo que separa a *Rust* de otros juegos es lo realmente dispuestos que están Newman y su equipo a invertir su dinero en garantizar la libertad de los jugadores. Todo vale salvo hacer trampas con el juego. Al implementar puertas el equipo podría haber programado un sistema que solo dejara pasar a los amigos, por ejemplo. En lugar de esto, optaron por un sistema de contraseñas que sería mucho más interesante. Cuando dejas de jugar, tu juego sigue en marcha, lo que te obliga a tener un refugio si no quieres aparecer muerto y despojado cuando vuelvas al mismo más tarde. Pero claro, también es posible que otros jugadores tumben las puertas de tu refugio con dinamita, por lo que el mejor sistema para permanecer sano y salvo es que tus amigos te guarden las espaldas. Las reglas siempre están cambiando, sin embargo. En un reciente test, por ejemplo, las mochilas dejadas por los muertos estarían protegidas un tiempo para permitirte optar a recuperarlas. Con una ganzúa, en cambio, otro jugador puede pasar eso por alto.

"Que la gente se salte las normas es algo que queremos potenciar siempre. Es un motivo por el que se juega a *Rust*. En muchos juegos llega un momento donde sabes hacer todo fácilmente, y todo esto ha sido enseñado unas cuatro veces antes de que lo hicieras »

Los osos y lobos rojos son los nuevos zombis. Cuidan unas estructuras radioactivas, que almacenan algunos objetos interesantes, pero sus guardas son feroces.

"LOS JUGADORES ENCUENTRAN EL EQUILIBRIO. SI ALGUIEN TIENE UN ARMA MUY POTENTE, OTRO ENCUENTRA UNA FORMA DE TENDERLE UNA TRAMPA"

una sola vez. Creo que los juegos están avanzando hacia un punto donde no es necesario enseñar nada. La diversión reside en aprender uno mismo y en conseguir logros solo. Del mismo modo, cuando un jugador en un servidor hace algo realmente extraño, el resto admiran eso porque es parte de su particular desafío. No hay equilibrado de jugabilidad en absoluto, los jugadores lo crean. Si alguien tiene un arma muy potente, otra persona encontrará una forma de tenderle una trampa para matarlo". Nadie jugándolo ahora mismo tiene ni la más remota idea de hacia dónde va el juego, tampoco sus creadores. Todo puede cambiar. Primero se eliminaron los zombis y Newman quiere ampliar esto a varios edificios del mapa. Aunque añaden cierta historia al escenario, como indicar qué zonas son radioactivas y peligrosas (los jugadores pueden aventurarse en ellas con la esperanza de salir vivos y con materiales) pero también contradicen la visión de comunidad creada por el jugador y Newman prefiere que todas las estructuras sean creadas por ellos y sean únicas en cada servidor. Su visión final es la de una guerra en el que los jugadores forman campamentos y pelean. "La gente se organiza y se enemista, ¿no?" Pero incluso eso no está prefijado. "Si pasa eso o si la gente se organiza y convive sin más, no lo sabemos".



¿Cazador o cazado? En *Rust*, eres ambas cosas, pienses tú diferente o no.

Es importante destacar que cada servidor tiene sus normas y atmósfera. Hay servidores de PvE, por ejemplo, donde solo hay que temer al brutal entorno y a los animales, así como otros con reglas variables. Cada uno es una sociedad en miniatura, con el admin determinando si estás a salvo cuando no juegas o no. Así es como Facepunch Studios está transformando su juego, observando tales decisiones. "Con toda decisión interna que nos cuesta tomar, creamos un escenario. Si la gente solo quiere jugar con una opción desactivada, nosotros entendemos que tener tal opción en el juego es un gran error".

Junto a esta flexibilidad, la otra gran cualidad de *Rust* es que Facepunch no tiene interés en jugar en terrenos seguros. Sus personajes están desnudos no solo porque no llevan pantalones, incluso si estos se pueden crear, sino porque es algo que normalmente no se hace. "Esa es la razón, exactamente esa: ¿y por qué no? Nos encontramos con padres preguntando constantemente si el juego es seguro para los niños porque existe desnudez y... sí, es apropiado, pero sabes, es un juego donde matas con una roca". Mientras que esta pesadilla darwinista está limitada por el momento a personajes masculinos, otros experimentos sociales están aún sobre la mesa. "Algo de lo que hemos hablado es de incluir niños y si la gente querría matarlos o no. No queremos hacer un juego que sea como muchos otros que ya hemos jugado. Si hemos pensado en añadir a niños en *Rust* es porque nunca los hemos visto en otros juegos de esta misma forma".

El problema de un juego en el estado actual en el que se encuentra éste es que tiene mucho potencial pero aún hay poco que hacer además de aguantar vivo, construir un refugio y sentarse en él. Es posible unirse a otros jugadores y construir ciudades, creando roles para cada jugador y socializando a través del chat de voz, pero en general las interacciones se ven limitadas a un disparo en la nunca sin previo aviso y a escuchar a un pijo de Utah riéndose de ti.

Incluso así, hay jugadores que han hecho un uso magnífico de las herramientas disponibles, creando muchos diarios en YouTube que muestran el lado más humano e ingenuo de un mundo desalentador. "Se están generando un montón de historias, y eso es lo que buscábamos", dice Newman. "La gente no juega a un modo para un jugador y luego te cuenta que la historia que ha vivido es genial. En *Rust*, todo el mundo crea sus propias historias".

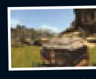
A largo plazo, sin embargo, *Rust* tiene unas cuantas ventajas sobre sus contrincantes. *DayZ* se centra en las vidas de unos carroñeros y eso no casa bien con salvar el mundo, que es poco más que una herramienta. Y *Minecraft* se centra en crear y nunca va a garantizar una satisfacción real por sobrevivir ya que no existe una confrontación ni el riesgo de que alguien te apalee, te robe y encima se ría de ti sin piedad. Todo esto hace brillar más la camaradería de *Rust*. Una metáfora apropiada, por cierto, porque como se te ocurra caminar con una antorcha en medio de una noche, no vas a atraer solo a mosquitos hasta tu casa...

Donde *Minecraft* y otros competidores como *Everquest Next Landmark* cuentan con la creatividad de sus jugadores como único fin, en este juego los usuarios se ven limitados a unos cuantos maderos y alguna cosa puntiaguda más, con pocas motivaciones para crear algo realmente personal y que merezca la pena defender por pura vanidad, pero eso va a cambiar. Primero, añadidos como las granjas están a punto de llegar, así como nuevos objetos para construir. Pero resulta más importante que Newman y su equipo están trabajando en un editor de objetos que permitiría añadir cualquier cosa al juego. No es una promesa, solo una esperanza que tienen. "Es evidente que el público puede trabajar más y más rápido que nosotros, así que queremos darles las herramientas para hacerlo. Si suman 50 objetos nuevos en una semana, todos ganamos". Es posible que esto funcione como la Steam Workshop para juegos como *Dota 2* y *Team Fortress 2*, con los jugadores creando y votando los nuevos objetos, pero en este caso Facepunch tendría la última palabra respecto a qué se introduciría en el juego.

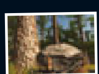
En cuanto a desbloquear lo que puedes hacer realmente con el mundo, al nivel de *Garry's Mod*, Newman no puede prometer nada, pero admite que es una firme posibilidad, sobre todo para cuando actualicen *Rust* a la última versión de Unity. "En estos momentos, Unity está limitado a 64.000 físicas de objetos. Su nueva versión se carga esta frontera, así que podríamos pensar en esto. Podemos hacer muchas cosas con ello ahora mismo, pero no hemos llegado a pensar en si queremos coches ni nada parecido". Vaya a donde vaya, *Rust* tiene 30 millones de motivos para seguir adelante. En un momento donde *DayZ* y *Minecraft* ya son conocidos, es asombroso que exista otro gran mundo del que aprender y en el que crear maravillas. Eso sí, no esperes una cálida bienvenida. Si recibes una, es posible que sea una trampa. Sobrevivir es una meta de *Rust*, no una garantía.

EN BUSCA DE PANTALONES

Cómo sobrevivir a las primeras horas de Rust



1 Empiezas con una roca, unas antochas y un botiquín. No te durarán demasiado, necesitas herramientas básicas y la única forma de conseguirlas es construyéndolas. Pulsa TAB y busca lo necesario para hacer un hacha de roca.



2 Acércate a un árbol y preséntale a Mr. Roca. Varias veces, con varias rocas, aunque no te vale cualquiera: tiene que ser una grande y recogida de un sitio concreto que desaparece cada poco tiempo. Tendrás que explorar un poco para encontrarlo.



3 Construye el hacha para ir más rápido. No es un gran arma, pero es mejor que nada. Caza animales: puedes cocinar su carne y comerla, y usa su piel para hacer tela. Necesitas tela para hacerte vendas y para tu primer arma: el arco.



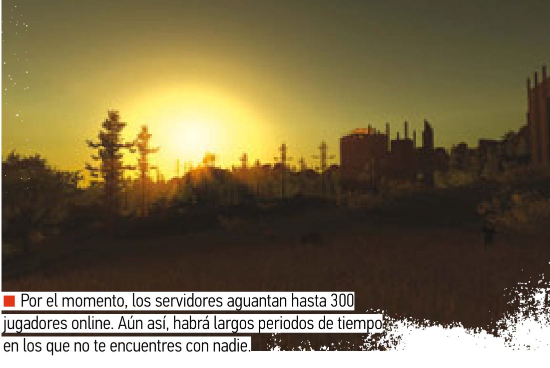
4 Ahora tienes suficientes cosas como para temer perderlas al morir, es hora de hacerte un saco de dormir y una casita. Sirve como punto de aparición tras morir y puedes intentar recuperar tus cosas. Cualquier cosa en cajas sobrevivirá a tu muerte.



5 ¡Explora el mundo! Recuerda, estás desnudo y eres vulnerable. Usa tu arco para conseguir más tela y ponerte al menos unos pantalones. Intenta hacer amigos que te ofrezcan ayuda y protección, pero ten cuidado de en quién confías...



Domar animales forma parte del juego en algún momento, aunque para conseguirlo lo más seguro es que prefieran algo mejor que una roca.



Por el momento, los servidores aguantan hasta 300 jugadores online. Aún así, habrá largos periodos de tiempo en los que no te encuentres con nadie.



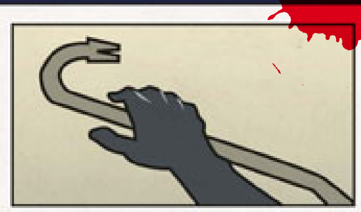
Todo esto es campo hasta que lo hagas tuyo o hasta que un tipejo con una escopeta decida que no, que todo esto es suyo. Así de dura es la vida.

GUÍA DE SUPERVIVENCIA PARA EL FIN DEL MUNDO
SEGÚN LOS VIDEOJUEGOS

Como ya se ha predicho durante años en innumerables videojuegos, el fin del mundo está cerca. Acéptalo y supéralo. Es importante adaptarse rápido. ¿Tienes las agallas para sobrevivir en los escombros de la civilización, cuando todo lo que conoces haya sucumbido? ¿Sabes siquiera encender un fuego? Menos mal que en gamesTM te hemos hecho una guía para sobrevivir al peor apocalipsis de la historia. Ahora bien, que lo que sugieren los videojuegos funcione o no, eso ya no lo sabemos...

Improvisa como en Half-Life







Hazte un refugio como en Minecraft

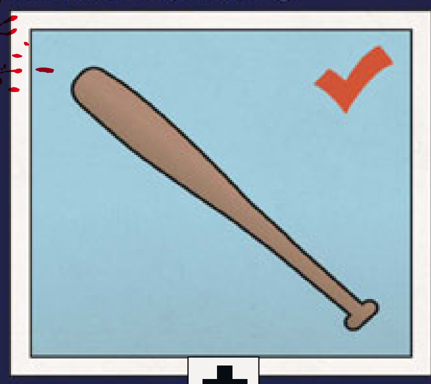


Ya acaba otro día de miseria, desolación y soledad, así que lo mejor es que te construyas con unas sencillas herramientas tu propio refugio. Pero ten cuidado con los bichos verdes de cubos.

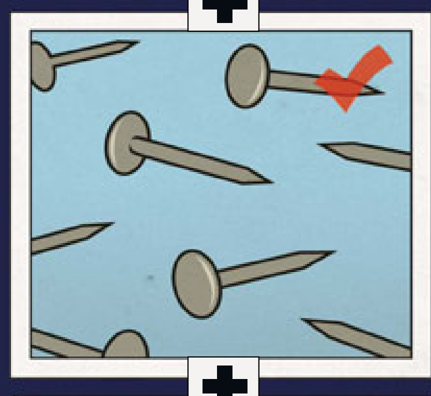




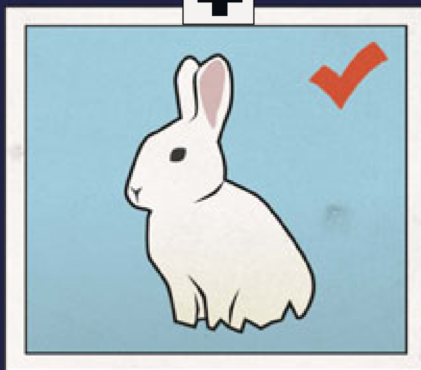
Hazte con armas como en Dead Rising



+



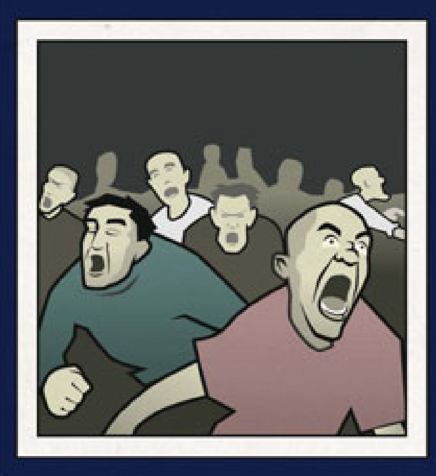
+





Forma un equipo como en Left 4 Dead

No importa si tus únicos compañeros son una versión cachas de Tío Phil y un prepúber que no sabe ni limpiarse el culo: formad un equipo y liaros a mamporros.

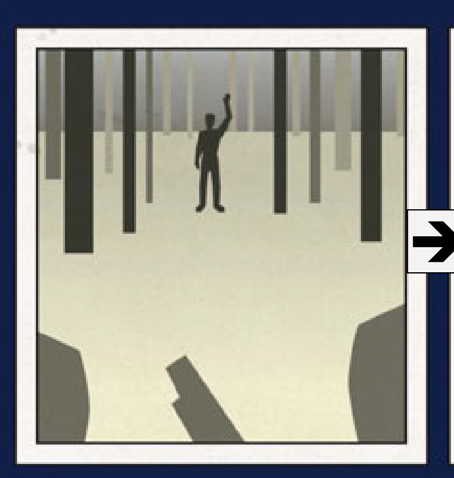






No te fíes de nadie como en DayZ

¿Ves ese tío en la distancia? No es tu amigo. No quiere ayudarte. No quiere un compañero. Solo quiere matarte, robarte y usar tu cráneo como cenicero.





Consejo: No seas imbécil, ve siempre armado. Si no tienes una pistola, corre, insensato.



Consigue un buen botín como en Fallout



Intenta recoger toda la comida, ropa y armas que puedas. También chapas.



Evita recoger basura, que el peso con el que puedes moverte es muy limitado



Evite el contacto con supermutantes. No todos son amigables.

No quieras a nadie
a diferencia de The Walking Dead





Fortifícate como en CoD: World at War



Consejo nº1: Presta atención a todas las ventanas y áreas por donde puedan entrar zombis.



Consejo nº2: Cuida tus espaldas





> “No solo era un juego genial, era una de las mejores experiencias sociales que jamás se hayan visto”
>
> KRISTOFFER TOUBORG, RIOT GAMES



POR QUÉ ❤...

Ultima Online

KRISTOFFER TOUBORG, RIOT GAMES

“Echando la vista atrás, uno de los juegos que me inspiró para meterme en esto fue Ultima Online*. En retrospectiva, es el juego que más ha significado para mí y que más me inspira hoy. No solo era un juego genial, era una de las mejores experiencias sociales que jamás se hayan visto. Si quieres encontrar al abuelo de los MMORPG, éste es tu sitio. Aún me pongo como un fanboy cuando estoy cerca de gente que trabajó en él. Ojalá se les reconociera más por ello, porque siempre tendrán un hueco en mi corazoncito.”*

SI MERIENDAS PLÁTANOS, NO CONDUZCAS

Mario Kart 8

Por mucho que Nintendo explote la misma gallina de los huevos de oro hasta agotar, siempre demuestra una cosa: aunque se repitan los nombres, siempre son juegos de altísima calidad. Mejores o peores, revolucionarios o continuistas, la maquinaria de los de Kioto rara vez falla. El músculo de la memoria es lo que tiene, y es que hecho un Mario Kart, hechos todos. ¿Para qué mejorar algo que ya es perfecto?, se preguntarán muchos. Y en parte no les falta razón. Si algo tengo ya claro tras tantos años jugando con los productos de Nintendo es que si te gustan, no te importa que sigan haciendo otro. Y si no te gustan, de poco te va a servir que yo diga que *Mario Kart 8* es el mejor de su especie, claro; y que lo hace todo bien sin revolucionar absolutamente nada.

Ya he usado esta metáfora alguna vez, pero es que es la más acertada: Nintendo es a sus juegos lo que tu abuela a las croquetada. Solo tu yaya sabe hacer esas croquetas y, por mucho que las hayas comido, da igual si es una vez a la semana o al año, saben a gloria. Y comerás cosas exóticas y que te parezcan mejores, pero ese hueco para la abuela lo tienes ahí, siempre preparado.

Partiendo de este supuesto, ¿qué ocurre con *Mario Kart 8*? Empecemos por lo que dice Nintendo que pasa: las ruedas antigravitatorias que permiten correr por el techo. Lo que en el marketing queda genial, como una forma de darle un lavado de cara a la saga, de dividir las carreras, de hacer los niveles más liosos y más variados, de crear rutas alternativas, es una verdad muy a medias. Es cierto que hace un poquito de todo

LA HUELLA

LO QUE HÁCE ÚNICO A ESTE JUEGO

GRAFICAZOS Sigue siendo graciosísimo que Wii U sea la única consola que ahora mismo consigue unos 60fps estables en un juego de carreras. El caso es que Mario Kart se ve como nunca y es un placer para los ojos tanto en la pantalla como en el mando.

AL DETALLE

GÉNERO: Karts y amistades rotas
FORMATO: Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: 30 de mayo
JUGADORES: 1-12



Derecha: Yendo el primero, ese icono con esa concha en concreto es lo peor que te puede aparecer en la pantalla. Aunque ahora hay una forma de pararlas, las conchas azules siguen siendo el terror de todo torneo en 150cc.

MARIO KART ES UNA FRANQUICIA ESTÁTICA Y A ESO HAY QUE ATENERSE. SI TE SIGUE GUSTANDO, ENHORABUENA; SI YA TE CANSÓ EN EL PASADO, NO HAY NADA AQUÍ PARA TI





Derecha: El tema del parapente, que ya no es siquiera una novedad. Sigue siendo un arma de doble filo: es imposible meter la pata solo, pero una concha lanzada a tiempo te puede dejar bien fastidiado. Mi consejo: llevar siempre protección trasera.



AUSENCIAS NOTABLES

Pese a ser el *Mario Kart* más completo de la saga y el que más cositas nuevas y retoques ha introducido, hay unas cuantas aristas que destacar en un juego tan redondo. Por ejemplo, ¿por qué se han eliminado las celebraciones finales tras los torneos? Entiendo que Nintendo quiere que los jugadores se hagan sus vídeos y demás (ver el siguiente ladillo), pero no habría costado nada meter el típico momento de entrega de la copa a tu personaje en el podio. Es un momento clásico que se ha perdido y cuya ausencia se nota casi tanto como el no poder configurar nada: no hay menú de opciones. Por no haber no hay ni manera de borrar la partida dentro del juego (hay que borrarla de los datos de Wii U, con todos los desbloqueables y demás). Son decisiones que no llego a comprender y que no sé si es que a Nintendo les ha pillado el toro o han querido hacer un juego parco y simple.

eso, pero la realidad es que apenas cambia cómo se juega a Mario Kart. ¿Es que se iban a haber atrevido a hacer tal cosa? Por supuesto que no, eso habría sido un lío de narices.

Es cierto que se crean ciertos momentos interesantes en algunos escenarios aislados, como divisiones de las rutas que, cuando la clasificación está muy ajustada, pueden ser la diferencia entre salirte con tu primer puesto o que el segundo te atice con esa tortuga roja y te deje en el cuarto. También es una forma de ganar velocidad con las baldosas de aceleración que suele haber en las paredes imantadas por las que se trepa con los karts, pero en el fondo todo esto no es más que un añadido muy limitado, una excusa para que el juego parezca más diferente de lo que realmente es.

Camuflar que este *Mario Kart* es igual que los anteriores es imposible. Funciona con el mismo equilibrio de inexactitud y de precisión de siempre, algo que se puede resumir en que, sí, esa concha roja va a ir tras tu enemigo, pero depende de ti cuándo vas a usarla, en qué preciso instante. Todos sabemos que este juego no tiene nada de simulación, pero sí mucho de saber equilibrar cosas como el derrape cerrado en una curva para poder adelantar por el interior o el mismísimo turbo de salida de parrilla, cuyo margen de acierto juraría que ha sido muy recortado en esta entrega. Cualquiera que haya jugado a uno desde *Mario Kart 64* se encontrará que las mismas artimañas de entonces siguen funcionando ahora, incluso si hay retoque. Por ejemplo, el turbo de los derrapes ha sido bastante reequilibrado para evitar su abuso. Es complicado sacar uno naranja en una curva a menos que ésta sea realmente cerrada y se coja bien, en cuyo caso sale rápido; o a menos que se estén unos cuantos segundos en hacer una larga curva. Es un cambio realmente bienvenido que, sin embargo, no quita que puedas hacer acelerones en todas y cada una de las curvas del juego si tienes la habilidad suficiente.

Esto se debe a que la construcción de los escenarios es sublime y se puede prever cada posible movimiento con los segundos suficientes para reaccionar con un giro rápido (y un turbo, a ser posible). Hay 16 pistas nuevas y otras 16 clásicas reeditadas para la ocasión. Éstas últimas están bien escogidas y tienen rediseños obligatorios, no solo por la capa de alta definición, sino por el añadido de pistas antigravitatorias y nuevos caminos alternativos. En general, están bien adaptados, pero algunos rechinan y han perdido gracia, especialmente en el caso de la pista de arcoiris de Nintendo 64, donde



PESE A CIERTOS ERRORES TONTOS, MARIO KART 8 ES EL MÁS PULIDO Y REFINADO HASTA EL MOMENTO

Arriba: Mirad qué bien se me da hacer cabriolas en el aire con mi deportivo.



Derecha: Los deslizadores magnéticos que caracterizan a esta entrega no son nada del otro mundo: el manejo no cambia con la excepción de que al chocar con otros personajes, aceleráis ambos un poquito, aunque muchas veces eso solo sirve para perder el control y caer por un lateral.

FAQ

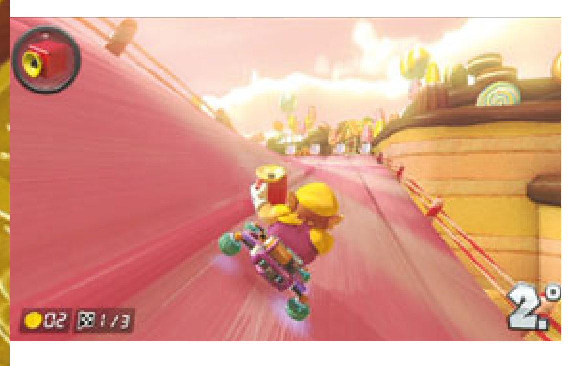
¿CUÁNTOS PERSONAJES TIENE?
En total, 30 personajes, entre los que se encuentran nuevas caras como Toadette, los Koopalings o Peach Oro Rosa.

¿QUÉ MEJORAS SE PUEDEN DESBLOQUEAR?
Además de varios personajes que no están disponibles desde el principio, cada 50 ó 100 monedas se desbloquea una nueva pieza para montar tu kart. Y con cada torneo que superes con un personaje, consigues una pegatina suya.

¿EL DERRAPE ESTÁ EQUILIBRADO?
En mi experiencia, sí. Se puede derrapar constantemente, pero conseguir acelerones en cada ocasión, como ocurría en otros Mario Kart, es imposible.

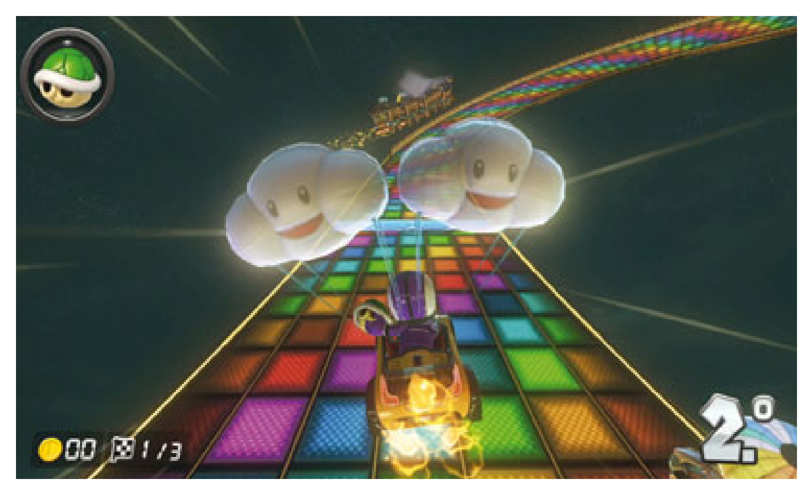
MARIO, EL YOUTUBER

La nueva y gran característica de este Mario Kart es que se puede presumir de momentos brillantes en Miiverse y, oh, YouTube. El resto de consolas que suben vídeos aún no tienen habilitado este servicio, así que bravo por Mario Kart. Ahora bien: Mario Kart TV, que es como se llama, está muy limitado. Primero, porque dudo que Wii U pueda dar más de sí en este apartado. Y segundo, porque nadie quiere parar de jugar durante 15 minutos para subir un vídeo de un gran momento. Como no es posible hacerlo tampoco a posteriori, entiendo que el proceso sea rápido y simple. Así, tras cada carrera, el juego te deja seleccionar los mejores momentos de tu personaje, mezclarlos con otro y hacer unos cuantos apaños para subir un vídeo en menos de 5 minutos.



Arriba: Muy atentos todos a esta especie de bocina que lleva Wario porque es el único objeto capaz de repeler, ojo ahí, las conchas azules. Si vas el primero y te sale, más te vale conservarlo para activarlo en cuanto al concha te esté rodeando para explotar. Gloria bendita y una forma genial de reequilibrar el juego.





solo se ha dividido en tres lo que antes era una vuelta. A decir verdad, creo que las dos pistas de arcoiris dejan mucho que desear, pero hay otras que resuelven la papeleta, como el aeropuerto, la cumbre de Wario o el castillo de Bowser, que quizá es mi escenario favorito del juego.

Pero no todos los cambios están mal. Me gusta, por ejemplo, que los personajes sigan siendo una variable importante pero que las piezas del kart influyan mucho en sus estadísticas. No es como si esto fuera algo realmente complicado que exija tiempo: escoge un personaje que te guste, un kart con piezas molonas (carrocería, ruedas y parapente) y tira para delante. Lo importante al final es la suerte que tengas en el juego y que te lo pases bien, no tener más velocidad que aceleración. Aunque es verdad que las motos se manejan muy diferente y que pueden adaptarse mejor a tu estilo, así que prueba eso también, que hay tiempo de sobra. Total, no es como si fueras a hacer partidas perfectas en las que quedas primero en todas las carreras a la primera. Parece una tontería, pero una vez se llega a 150cc, quedar primero siempre, sin fallar, es más complicado de lo que parece. Solo haciendo esto y consiguiendo monedas desbloquearás todo el contenido del juego, que no es poco.

Cuando la máquina ya no supone un reto, lo suyo es saltar online o jugar contra amigos. El modo local no tiene nada realmente nuevo: usa cualquier mando que se pueda enchufar a Wii U (cualquiera de Wii vale, gracias al cielo) y peléate contra ellos. El modo batalla es lo único diferente: ya no hay circuitos cerrados sino que se han adaptado los normales, con más items y alguna rampa extra. No es ni mejor ni peor que el modo clásico, pero estoy seguro de que a más de uno le rechinará ir persiguiendo a enemigos por las mismas pistas del Gran Prix. Respecto al online, Mario Kart 8 ha añadido cosas bastante cabales, como poder jugar dos jugadores a la vez online en la misma consola, poder crear torneos a los que se accede por código o pelearse contra desconocidos de todo el mundo. No hay demasiadas opciones, y esto a la larga va a ser un poco aburrido y repetitivo, pero en principio, se agradece poder saltar online rápido y solo tener que elegir escenario. El chat de voz, por cierto, solo se puede emplear en torneos. En mis sesiones online, he sufrido algún que otro cuelgue, pero hasta que no esté plagado de gente poco más puedo decir de él salvo que la experiencia del juego no cambia.

Así pues, *Mario Kart 8* es un ejercicio de continuismo más por parte de Nintendo. Como la fórmula sigue funcionando, ¿para qué cambiarla? Realmente, es posible divertirse probando algún objeto nuevo, recorriendo escenarios que (aún) no nos sabemos de memoria y jugando con amigos. Quien pida más a un *Mario Kart* que hacer derrapes y lanzarse conchas en el peor momento posible, tendrá que irse a la competencia, que desgraciadamente, hoy en día está a años luz. Nadie hace juegos de karts y de lanzarse objetos para fastidiar a los amigos como Nintendo. ¿Quizá es que realmente solo hay una forma de hacerlos? El tiempo lo dirá.

BRUNO LOUVIERS



TODAVÍA ES EL AMO DE LA CARRETERA

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

CIRCUITOS CLÁSICOS: Ya que Nintendo recicla 16 circuitos en todos los juegos, que al menos lo hagan bien. Esas pantallas recortadas, especialmente el Rainbow Road de Nintendo 64, hacen mucho daño.

YA SABEMOS A DÓNDE VAN LOS IMPUESTOS DEL REINO CHAMPIÑÓN

Mario Golf World Tour

Nintendo es esa compañía capaz de coger el deporte más aburrido del mundo y hacer un juego entretenido. Lástima que no ocurriera lo mismo con el fútbol o el baloncesto, pero vaya, si le tienen cogido el truco al golf, adelante con *Mario Golf* para siempre. Ya van unos cuantos juegos, casi uno por plataforma desde Nintendo 64 (el primero) hasta *Mario Golf World Tour* en 3DS, que se estrena casi diez años después del último de la saga. Y lo hace con algo que muchos venimos pidiendo a Nintendo para la mayoría de sus juegos y que parece que, por fin, se han puesto las pilas: un online bien integrado con una consola portátil y que no se limite a cuatro tonterías.

Por si no sabéis cómo funciona el golf, esto va de meter una pelota en un hoyo empleando el menor número de intentos posibles, aunque *Mario Golf* añade más capas a esta aburrida metáfora del sexo. Van desde cosas tan básicas como rivalizar con otro jugador para dar menos golpes que él hasta algo más avanzado como proponer desafíos variopintos mientras intentas clavar un birdie (que resta un golpe a tu clasificación total) pasando por añadir items que se pueden usar para alterar el efecto de la bola, obviar el terreno en el que se encuentra, impulsarla cuando toque el suelo, etcétera. De los campos de golf bajo el mar y otras locuras mejor ni hablamos. Del futuro DLC de pago con nuevos campos, tampoco.

Evidentemente, esto no es un simulador de golf, pero eso no significa que no tenga sus complejidades. Viento, fuerza, palo,

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

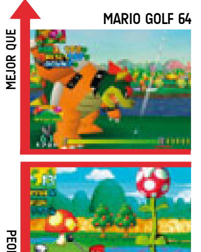
GRÁFICOS: Otra cosa no, pero Camelot ha sabido sacarle jugo a 3DS. Los personajes de Nintendo se ven sorprendentemente bien definidos y los campos de golf son ricos y detallados.

AL DETALLE

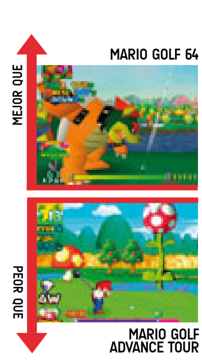
GÉNERO: Fontanero pijo
FORMATO: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Camelot
PRECIO: 39,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4

MEJOR QUE

MARIO GOLF 64



PEOR QUE



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Arriba: No sé qué me sorprende más, si lo bien que le queda la minifalda a Peach, que esté respirandp bajo el agua o que esté golpeando una pelota obviando todas las leyes de la física y la aerodinámica...

Abajo: Bowser pega fuerte, aunque eso de usar el palo con una sola mano me sigue alucinando. Qué técnica.





terreno, inclinación del green... todos son elementos que hay que ir teniendo en cuenta en cada golpe para llegar al mejor puerto posible. Incluso hay que aprenderse bien las triquiñuelas del personaje que escojas. Recomiendo probarlos todos aunque acabarás con uno que se adapte a ti y lo usarás casi siempre (no te sientas culpable por ello, vaya). La equipación que lleve tu Mii, porque resulta que Mario tiene que compartir el protagonismo del juego con tu caricatura personal, también importa.

Las monedas que ganas se pueden invertir sabiamente en comprar accesorios que modifican levemente las estadísticas de tu Mii, que puede ser un personaje tan bueno como los demás protagonistas si te lo curras un poco. La tienda forma parte del Castillo Mii, el segundo gran modo del juego y que está separado del más clásico. Es algo así como una versión muy básica del entramado rolero que tenía *Mario Golf Advance Tour*, donde te limitas a conseguir objetos y seleccionar pistas moviéndote por un escenario. Con todo, no resulta nada práctico y acaba revelando el gran problema que tiene este título de Nintendo: es repetitivo hasta decir basta.

LO MULTIJUGADOR

Mario Kart 7 tenía un buen online y _Mario Golf World Tour_ arranca donde él lo dejó: con la idea de las comunidades de jugadores que pueden crear sus propios torneos y picarse entre ellos, así como poder alistarse a otras competiciones organizadas por continentes y que funcionan mediante bolas fantasmas que van apareciendo por el entorno mientras tú juegas. Con cada partida, irás consiguiendo nuevo equipamiento, ganes o pierdas, y puedes jugar tanto con tu Mii dentro del Castillo Mii como con los personajes del juego, que solo están disponibles desde el modo Mario Open. Juegues con quien juegues, la sensación de competición está más o menos conseguida y es posible echar un buen montón de horas sin darse cuenta.

ADMIRO CÓMO CAMELOT CONVIERTE UN DEPORTE TAN SOSO COMO EL GOLF EN ALGO ENTRETENIDO



Arriba: El Castillo Mii sirve para ir desbloqueando campos de golf y para progresar con tu personaje y desbloquear otros.

Es normal que se repita: es un juego de golf, solo hay que hacer una cosa, y aunque garantiza bastantes horas de entretenimiento, sigue estando lejos de la fórmula infinita de Mario Kart o de Smash Bros. Es un título demasiado personalista, demasiado centrado en el jugador, en unas cuantas estadísticas, y que por mucho que lo hayan adornado con ítems y objetos y un modo ingenioso, sigue siendo demasiado... igual todo el tiempo. Evidentemente, quienes no se cansen del golf, no lo harán de este juego, pero yo no he podido mantenerme tan pegado a él como me hubiera gustado. Reconozco sin vergüenza el valor de su sistema arcade, el desenfreno de sus ideas, los diseños de sus campos más normales y más estrafalarios, pero eso no es suficiente para tenerme mil horas enganchado.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 7/10
UN JUEGO PARA LLEVARSE A LA PLAYA EN JULIO

MOLAR MAZO

Hearthstone: Heroes Of Warcraft

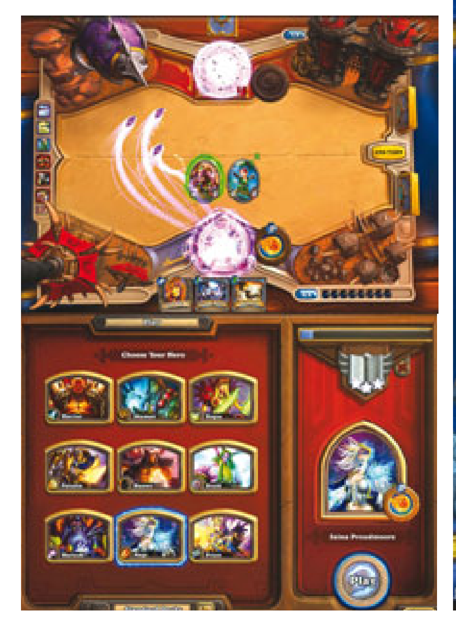
DETALLES

PLATAFORMA: PC
OTRAS PLATAFORMAS: iOS
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: Blizzard
DESARROLLADOR: Blizzard
PRECIO: Gratis
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ONLINE: SÍ

Blizzard no se aventura a menudo en nuevos géneros, pero cuando lo hace suelen pasar dos cosas. La primera es que la curva de popularidad del género en cuestión sube como la espuma, aunque antes no lo jugase ni el tato. La segunda es que el estudio californiano se convierte en el depredador dominante de ese género, masacrando a la competencia, aunque llevase años en ese ecosistema. Es el Efecto Blizzard, que llevamos viendo años, tanto con *Warcraft* y *Starcraft* como con *World Of Warcraft*: títulos con los que la empresa se convirtió en sinónimo de estrategia y MMO a pesar de que sus antecesores se contaban por docenas. La historia, cómo no, se repite: apenas una semana después de su debut oficial, *Hearthstone* ya era el noveno juego más popular de PC. Mientras que su rival más próximo en el sector juegos de cartas coleccionables rondaba el puesto 244, por debajo de *Assassin's Creed* (nos referimos al primero).

Blizzard ha hecho lo de siempre: se ha fijado en un género con el potencial para ser popular hasta el absurdo, ha evaluado la capacidad de unos competidores estancos e inmovilistas, y se ha plantado con un título al que hasta tu madre podría jugar sin problemas. Cepillándose de un plumazo el obstáculo del género: la complejidad. *Magic*, tengámoslo claro, nació para roleros, y todos los derivados desde entonces han tirado hacia seres capaces de memorizar manuales de 300 páginas de reglas (cuando todavía tenían reglas para todo). Pero los tiempos cambian, y si en Wizards of the Coast (los de *Magic*) ya tiraron la toalla con una cuarta edición de *Dragones y Mazmorras,* que era básicamente *World of Warcraft* con un par de dados, Blizzard ha vuelto a sacudirles una tobita en la cara simplificando (a nivel virtual) su invento original.

Hearthstone no se complica la vida: el terreno de juego es una única línea para cada jugador, donde se combinan ataque y defensa en forma de bichos invocados, con hechizos de un solo uso pegados a ellos tanto para mejorarlos como para arruinar a los del rival. Detrás de la línea se encuentra el héroe, poseedor de una habilidad especial, cartas únicas que pueden seleccionarse a priori, y unos cuantos puntos de vida que nuestro



Arriba: No hay más modos de ataque o defensa que tus criaturas: los hechizos son cartas de apoyo, los artefactos no existen, todo es directo y simple.



ES LA ANTÍTESIS DE LOS JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES, PERO TAMBIÉN LA PUERTA DE ENTRADA DEL GRAN PÚBLICO AL GÉNERO



Izquierda: Hay cerca de 350 cartas disponibles, más las 30 únicas que añadirá la campaña. A dividir entre nueve héroes, si es que pretendemos jugar con todos.

CIERRA LA CARTERA

Nos cuesta encontrar el truco de *Hearthstone*. Es decir, tiene que tenerlo: ofrece todas las cartas mediante puro juego; casi todo es desbloqueable en unas pocas partidas (aunque nos costará bastante obtener ciertas cartas) y no existe la necesidad de invertir pasta real en sobres, aunque sí la opción para ello. Sí, es cierto que el molinillo está presente para los que quieran jugar gratis, pero también es verdad que sin echar unos cuantos duelos (piensa en decenas) es imposible ser un jugador competitivo. Cuando *La Maldición de Naxxramas*, la primera campaña, esté disponible, veremos si el truco real es tener que pagar para poder jugar más allá de los modos básicos. Porque entre el oro de la Arena y el de la aventura, nos da que con las misiones diarias no podremos disfrutar de los futuros modos a diario.

contrario tendrá que arrebatarnos si quiere conseguir la victoria.

El truco está en el ritmo: cada turno se dispone de una serie de puntos de maná (sin tierras ni milongas), que se incrementan en cada mano, abriendo la estrategia a cartas cada vez más poderosas según avanza el asunto. Así, sin renunciar a la complejidad táctica de *Scrolls* o *Duel Of Champions*, lo que consiguen es un juego en el que cada duelo se resuelve en cuestión de minutos: el amor en los tiempos del iPad. El efecto secundario, bienvenido sea, es que el jugador tiene la sensación de que está jugando a un título de acción, no a un ajedrez con barajas en el que reflexión e intuición se dan la mano a la velocidad del rayo. El sinfín de efectos visuales para embellecer los duelos contribuye a esa sensación sin traicionar para nada el espíritu del asunto, que siempre fue muy de videojuego lo de duelos de magos con criaturas invocadas. Qué leches: el *Chaos* de Julian Gollop ya iba de eso, incluso con la idea de cartas detrás. En Spectrum. En 1985.

Es cierto que esa simplicidad no permite duelos tan enrevesados como los de *Magic*, pero es precisamente lo que quiere *Hearthstone*: sobresalir entre los rivales apuntando *más allá de su público*. También, el hecho de que incluya números aleatorios no

FAQ

¿CÓMO ES LA VERSIÓN DE IPAD?
Igual, prácticamente. Ya veremos qué tal funciona en Android y iPhone.

¿ESTÁN SINCRONIZADAS LAS DOS VERSIONES?
Sí, puedes jugar contra gente con iPad desde tu torre de PC, y viceversa.

¿HACE FALTA UNA NUEVA CUENTA?
Battle.net se ha convertido en una de las mejores ideas de Blizzard, así que no, puedes acceder a Hearthstone en los ratos libres que te dejan el resto de juegos de la editora. Es decir, un agujero negro de horas centrado en una única plataforma.



es motivo para criticarlo (cómo, si los juegos de cartas son aleatorios de por sí desde el momento en el que se barajan los naipes). Lo que sí hay, de momento, es una carencia de modos. A falta de una prometida "campaña" para un jugador, solo contamos con práctica/tutoriales, duelo contra humanos y Arena, un modo de torneos que es heroína pura, y donde Blizzard apunta a nuestra cartera real.

El asunto es que para entrar en la Arena, donde se juega con mazos más o menos aleatorios (se nos presentan tres cartas, hay que elegir la que pensamos que es mejor; y así, hasta tener un mazo de 30), hay que meter oro. Moneda virtual que podremos ganar diariamente o mediante micropagos. La Arena es brutal: para salir de ella tendremos que ganar 12 veces... O perder tres duelos.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

COMPRO ORO: *Hearthstone* ha clavado uno de los modelos más complicados de los juegos gratuitos. Y viniendo de ellos es posible que consigan que el gran público se dé cuenta de que los sacapastas del resto de géneros son [CENSURADO. MUY CENSURADO].

Pero las recompensas merecen la pena. Una de ellas es el Polvo Arcano, un recurso con el que construir nuevas cartas (porque aquí no hay comercio)... Que también podemos obtener destruyendo las cartas que ganemos en cada modo que no nos valgan. Es decir, Blizzard ha obviado el *pay-to-win*, para entrar en nuestro modelo favorito de este tipo de juegos: paga si te apetece o si quieres progresar más rápido de lo normal, pero pagar no te va a dar nada que no puedas conseguir jugando.

También es importante tener en cuenta que ganar cartas nuevas no es la panacea de nada. Un buen jugador puede apañárselas con un mazo más o menos simple, mientras que cualquier nueva adición a la baraja puede descalabrar la estrategia que sostiene al conjunto. Es todo tan majo y *gratuito*, que andamos con la mosca detrás de la oreja.

Hearthstone es brutalmente adictivo, pero también un juego en desarrollo que apenas ha empezado a ofrecer contenido. Si siguen con este modelo (cercano al de *World of Tanks* o al de *Marvel Puzzle Quest*), tienen el potencial para mantener una base de decenas de millones de jugadores, a los que no les importe soltar de vez en cuando un par de euros para obtener oro rápido y participar en los modos futuros. Con todo, hay que decir que, de momento, están jugando muy bien sus cartas.

VEREDICTO 8/10
ES GRATUITO. ES OCASIONAL. Y NOS GUSTA MUCHO.

¿PASAR Y MOVER, O PASAR EN GENERAL?

Kinect Sports Rivals

A pesar de que nos vendiesen el nuevo Kinect como el periférico omnisciente e indispensable de Xbox One, es fácil olvidarse de la existencia del cacharro. Microsoft pretendía tener un monolito y los jugadores nos hemos quedado con un trasto abultado y mayormente inerte. Solo nos acordamos de que está ahí cuando jugamos a cosas como *Kinect Sports Rivals*, cuando de repente nos damos cuenta de que tenemos un dispositivo de vigilancia en nuestro propio salón, observando cómo movemos las carnes.

El último intento de Rare para que veamos que vivimos en *Watch Dogs* (y de que nos movemos poco) incluye por defecto seis deportes en un resort de fantasía edulcorada, donde los gráficos next-gen ponen el punto positivo a una charada de mueve tu cu-cu entre personajes insufribles. Tras una presentación extravagante en la que el juego literalmente te escanea por completo para meterte dentro (más en el despiece), tu sosias virtual aparece en una isla perdida del Pacífico Sur, dispuesto a que su entrenador personal se líe a voces con él hasta que aprenda a practicar correctamente Carreras Acuáticas, Escalada en Roca, Tiro al Blanco, Fútbol, Bolos y Tenis.

Esta insistencia para meter a pulso trama y personajes en un *Kinect Sports* es, sin ninguna duda, un error. Sobre todo si ese apartado se resuelve con una mezcla mortificante de estereotipos del montón, diálogos de tercera y cinemáticas que no puedes saltarte en vez de soltarte a hacer deportes directamente. Afortunadamente, tras abrirnos paso a través del larguísimo tutorial de entrenamiento, el juego se abre y nos permite disfrutar entre amigos del resto de apartados. O bien proseguir nuestra 'campaña' para subir de nivel.

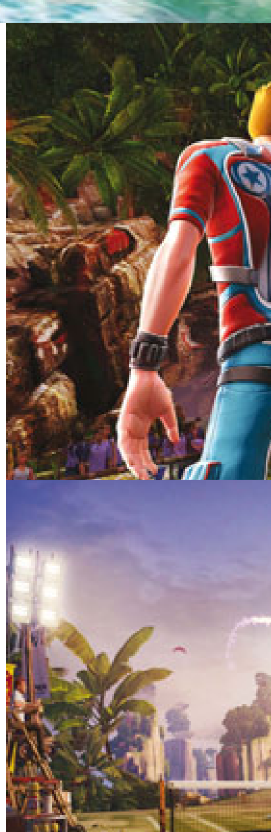
Una vez dejas atrás las cinemáticas toca repasar los minijuegos. Y aquí salta una nueva alarma: Kinect todavía exige una cantidad desmedida de espacio para funcionar correctamente. No tanto como su anterior versión, pero un tipo de metro ochenta jugando a tres metros de distancia de la cámara verá como brazos y pies se salen de

DETALLES

PLATAFORMA: Xbox One
PAÍS: Inglaterra
COMPAÑÍA: Microsoft
DESARROLLADOR: Rare
PRECIO: 64,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4
ANÁLISIS ONLINE: Sí



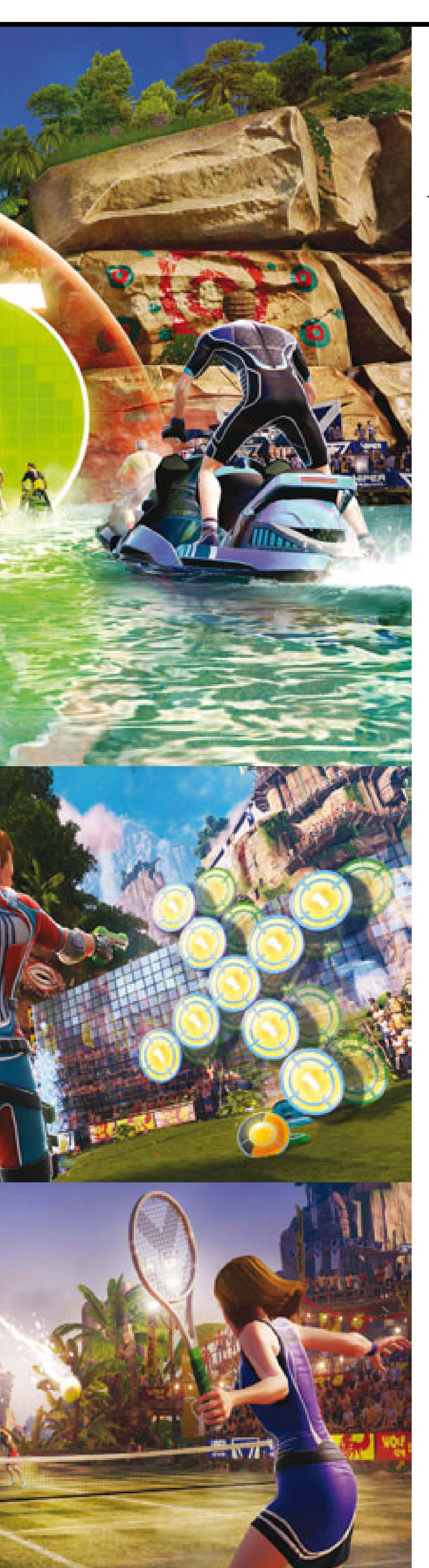




Arriba: El juego es precioso, eso no lo negamos. Las Carreras Acuáticas en particular cuentan con efectos de fluidos alucinantes y una luz muy mona. El resultado, en general, merece la etiqueta 'next-gen'. **Derecha:** *Kinect Sports Rivals* representa bien la lucha de clases: si vives en un piso pequeño, ya sabes lo que piensan de ti Andrea Fabra y Kinect.

RECREACIÓN VIRTUAL

Quizás lo más impresionante de *Kinect Sports Rivals* ocurre antes de que comience el juego en sí. Antes de que empiece la frivolidad, el juego te pide que dediques unos tres minutos a digitalizarte. Todo mediante un tutorial bastante majete en el que vemos un puñado de polígonos tomando forma, desde unos simples cubos hasta una impresionante recreación de ti mismo (aunque tu yo virtual está en forma). Es una de las mejores demostraciones de los usos de Kinect hasta la fecha. Una vez terminado el proceso, no solo competiremos con nuestro yo virtual, sino que veremos cómo sube a la nube para enfrentarse a nuestros amigos. En plan Drivatar, pero con tu cara.





campo. Échale que también necesitas espacio a lo largo y ya tienes tu primer minijuego quemacalorías: mover el mobiliario.

Cuando consigas que el cacharro funcione, verás que su respuesta va desde la excelencia hasta la incosistencia, dependiendo del deporte elegido. Las Carreras Acuáticas, las más impresionantes gráficamente, funcionan a la perfección. Contigo de pie, con los brazos estirados, cerrando la mano derecha par acelerar y conduciendo tu moto acuática moviendo las manos como si pilotases un vehículo. El agua se ve impresionante, y la diversión reside en atravesar las olas buscando el siguiente anillo verde.

A *Rivals* no le interesa mucho el realismo, así que el mar está repleto de minas que esquivar y power-ups para activar (con la voz) mientras completas el circuito. Es la mejor presentación para el título. De aquí pasamos a Escalada en Roca, otro rival potente, en el que buscamos asideros para seguir la marcha y después bajamos las manos a la cintura para impulsarnos en mientras trepamos un muro de una altura impresionante.

El evento sirve como demo de lo bien que se le da a Kinect reconocer nuestras manos, y cuando le pillas el ritmo es casi hipnótico. Aunque en ocasiones falla: tu escalador puede quedar suspendido agitando las manitas mientras intentas sin mucho éxito que cambie de posición. Entre la posibilidad de tirar de los tobillos de la competencia, y obstáculos como vallas electrificadas y asideros que se desmoronan, sirve para echarse unas risas en multijugador a pantalla partida.

A partir de aquí, es una pena, la emoción decae. Tiro al blanco es un *Duck Hunt* sin pistola ni perro. Apuntas con tu brazo a los objetivos, y el arma dispara sola. Sí, funciona, pero no es precisamente divertido. Se juega uno contra uno, con tu rival al otro lado de un campo de fuerza en una competición de velocidad. La interacción es limitadita: cada uno puede activar una torreta que obligará a, literalmente, quitarse de en medio para esquivarla. Y ya.

CONECTADOS

EXPANDE TU JUEGO ONLINE

¡NUBE KINTON!: Tu Campeón digitalizado subirá a la nube para enfrentarse a tus amigos. Tú no, tú solo puedes enterarte del resultado.

FAQ

¿HABRÁ MÁS DEPORTES?
Lo dudamos bastante.

¿CUÁL ES EL MEJOR?
Los bolos son divertidos, pero escalada y carreras acuáticas son los más impresionantes.

¿Y EL PEOR?
El fútbol nos irrita y el tiro al blanco es aburrido.

KINECT TODAVÍA EXIGE UNA CANTIDAD DESMESURADA DE ESPACIO PARA FUNCIONAR



Arriba: El multi local ofrece pantalla partida para dos jugadores, siempre que tengáis espacio suficiente para poder jugar. La respuesta no varía respecto al monojugador. Con los bolos podéis jugar hasta cuatro, por turnos. **Izquierda:** Aparte de tu Campeón, puedes jugar partidas rápidas con los personajes de la espantosa historia de *Rivals*.

El Fútbol es una mezcla entre futbolín y penaltis. Básicamente, te pasas la pelota a ti mismo por todo el campo, intentando evitar que atice a los monigotes del equipo contrario, hasta que por fin se la plantas al delantero (que también eres tú). Entramos en tiempo bala y disponemos de una ocasión para cabecearla o chutarla. Kinect apenas puede interpretar ángulo o potencia de tiro aquí, y cualquier intento de replicar cualquier movimiento futbolero real se traduce en respuestas aleatorias de nuestro avatar.

Lo mismo pasa con el tenis, que te pide un raquetazo anómalo y a destiempo para que la pelota supere la red. Es bonito, pero no le llega a la suela a *Wii Tennis*. Y los bolos, que son una versión gráficamente mejorada de su equivalente en el primer *Kinect Sports*, sin la respuesta táctil que ofrecía el Wiimote. El juego sube a nuestro avatar a la nube para que compita con nuestros amigos de forma asíncrona, pero ni la nube ni los gráficos ocultan la falta de diversión y que Kinect funciona a ratos. Entre eso y la falta de multi online real, que pida precio completo parece una broma.

VEREDICTO 6/10
ES ENTRETENIDO, PERO KINECT TIENE QUE MEJORAR MUCHO

ASALTO AL PODER

Age Of Wonders III

DETAILS

PLATAFORMA: PC
PAÍS: Holanda
COMPAÑÍA: Triumph Studios
DESARROLLADOR: Triumph
PRECIO: 39,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8
ANÁLISIS ONLINE: Sí

Debajo: Hay más variedad de razas que de mapas donde combatirlas, pero tampoco es que importe demasiado en un juego de este tipo.

Ojalá esta nueva edad dorada del PC sirva para resucitar uno de sus mejores géneros: el 4X, más allá de los *Civilization*. El regreso de *Age of Wonders*, 11 años después, nos da algo de esperanza. También es cierto que siempre fue un poco serie B respecto a sus rivales (*Heroes of Might and Magic*, una saga a la que ya solo le pedimos dos milagros: que el próximo, si lo hay, pueda jugarse sin cuelgues ni uPlay), pero un ecosistema saludable necesita todo tipo de juegos.

Aparte, también hay que decir que la comparación siempre fue un poco injusta, más por la temática fantástico-medieval que por la forma de jugar, de la que el título holandés siempre quiso despegarse un poco. Y *Age Of Wonders III* lo lleva al extremo, con un título más cercano a *Civilization* que al recorreminas de Ubisoft. La mecánica principal os resultará familiar: empiezas con un colono, fundas una ciudad en una zona con recursos, conoces gente de otras regiones, la aplastas bajo la bota de tus ejércitos, buscas el dominio mundial. El 4X se parece a todas nuestras relaciones fallidas.

El mayor problema de *Age of Wonders III* es que realmente no aporta mucho a la fórmula. Si te vas a medir con Firaxis, tienes que dar lo mejor de ti. Y, aunque los fans del género lo recibamos con los brazos abiertos, también somos conscientes de que no es el título que abrirá las puertas al gran público. Incluso admitimos que no tiene especial interés, ni presenta cambios que nos emocionen en exceso. Dejando aparte la puesta al día gráfica, *Age of Wonders III* parece que salió cuando debía: en 2005.

Sí que reconocemos que es más accesible ahora. No, esperad, fanáticos de la estrategia, aquí accesible no es un insulto. Simplemente han seguido un proceso similar al de *Civilization V*, reduciendo la cantidad de gestión innecesaria y el ritmo de tortuga coja, sin recortar la complejidad estratégica. Que puede que lo hayan hecho para que la gente pruebe el multijugador, no decimos que no, pero todo el juego se beneficia de esta decisión. Aunque podrían haberse tomado de forma menos literal la inspiración en *Civilization V*: ya lo tenemos, nos encanta, no hace falta que *Age Of Wonders III* reproduzca

Derecha: El problema con la gestión de ciudades es que no existen dilemas serios a la hora de plantearlas, ni la especialización de las mismas es vital para nuestra facción. Te preocupará más pensar qué unidad vas a reclutar a continuación.

Debajo: Un detallito la mar de majo. Si alejamos la vista lo suficiente, la pantalla de exploración termina convirtiéndose en un mapa de campaña cuqui.



Debajo: Una herencia de *Heroes Of Might And Magic*: el aspecto rolero. Otra: el exploratorio. Es decir, sácale partido a tu territorio antes de que el enemigo pueda rapiñarlo.



"GRÁFICOS APARTE, NO HAY MUCHOS CAMBIOS EN AGE OF WONDERS 3 RESPECTO A ENTREGAS ANTERIORES DE LA SERIE"



Arriba: Las mayores batallas tendrán lugar en ciudades fortificadas. Puedes usar hechizos para mejorar tus posibilidades, pero no pueden sustituir por completo a un buen general.



LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Age Of Wonders III ha invertido mucho esfuerzo en el multi, prestando especial atención a que ningún jugador pueda tener una ventaja injusta sobre el resto. La parte mala es que no hay mucha diferencia entre razas, más allá de la cosmética, pero mejor eso que no encontrarse servidores desiertos porque el juego está desequilibrado y para qué jugar. Eso no quita para que la comunidad no se involucre en hacerlo aún más justo, diseñando mapas con el editor incorporado para que las desigualdades del terreno tampoco afecten negativamente al resto. Dicho editor es bastante completo, y se agradece que Triumph haya tenido el detalle de incorporarlo, como si no hubiesen pasado los años por su modelo de negocio.

al dedillo tantas de sus mecánicas. Hasta la forma de presentar la información al jugador es un poco deudora del título de Firaxis.

A lo mejor nos quejaríamos menos si la gestión estuviese a la altura de los *Civ*, y no siguiese siendo el punto flaco de *Age Of Wonders*. The Escapist publicó hace poco un artículo estupendo sobre cómo cada decisión en la gestión de *Civilization* afecta al resto del desarrollo de la partida. Precisamente algo de lo que *AOE* no puede presumir: el automatismo en una economía pensada únicamente para la guerra hace que nos pensemos las cosas tanto como en los *Total War* anteriores a *Rome 2*: si hay ejércitos cerca, convirtamos la ciudad en una factoría bélica. Si no, erijamos utopías mercantilistas. Y no hay mucho más margen de decisión.

Por suerte, el combate de *Age Of Wonders III* sí está a la altura. Sigue en la línea marcada por sus predecesores, más depurada y acorde a los tiempos, pero aquí no vamos a quejarnos de la falta de innovación. Las batallas tienen lugar en rejillas hexagonales donde el posicionamiento de las unidades es clave. Sobre todo porque la IA no es nada tonta y hace todo lo posible para buscarnos el flanco descubierto. Algo que en la campaña no supone mayor obstáculo, porque podremos acumular ejércitos masivos que suplan nuestra estupidez táctica. Pero en los mapas aleatorios y los escenarios predefinidos, en la chicha de este tipo de juegos, exigirán que nos pensemos un poco lo que estamos haciendo.

Tampoco mucho: cada raza ofrece más o menos equivalentes de las unidades básicas (infantería, arqueros, caballería, etcétera), pero todas se juegan casi igual, a pesar del leve esfuerzo por diferenciarlas. Vale, esa raza hace daño eléctrico en vez de venenoso. ¿Y? Mecánicamente, no hay diferencias entre ambos. A Triumph le viene de fábula para evitarse miles de horas de testeo que equilibre las facciones, si ya lo están por defecto a nivel primario. Serán los mercenarios y las grandes unidades (las de clase IV, los Godzilla de cada especie) los que añadan pimienta a la gestión de cada facción y algo de libertad a los jugadores a la hora de definir un estilo de combate, imprescindible para los que dormimos abrazados a nuestro peluche de Von Klausewitz.

A un 4X hay que exigirle al menos un par de meses de nuestras vidas, y la duración de *Age Of Wonders III* está a la altura, si lo que buscas es lo que ofrece. La campaña es lo de siempre en estos juegos: un tutorial tan exaltado como olvidable, que ofrece unas cuantas decenas de horas de contenido. Pero *AOE* esconde, como debe ser, todo lo gordo en los mapas aleatorios, donde la puñetera IA no te va a dejar meses para que construyas una horda mordorita bajo sus narices. Y aquí sí reluce esa pereza pero menos a la hora de hacer que todas las facciones sean más o menos igual de potentes: en este caso ya todo dependerá básicamente de tu habilidad táctica.

En general, no esperábamos que *Age Of Wonders III* revolucionase el 4X, pero sí que sirviese como opiáceo bélico, y aquí cumple perfectamente. Resulta agradable reencontrarse con una saga que ya casi habíamos olvidado (11 años hace, ni más ni menos) y ofrece una alternativa muy necesaria en un catálogo canino para los fans de la estrategia. Con suerte, la próxima entrega no tardará tanto en llegar, y se esforzarán un poquito en que la gestión de ciudades vaya más lejos del sota, caballo y recursos.

FAQ

¿QUÉ TAL LA CAMPAÑA?
Pues mapas gordos con eventos escriptados, a lo *Heroes* de toda la vida. Tiene una historia y tal, pero ni nos hemos fijado.

¿Y LOS ESCENARIOS?
Solo incluye ocho mapas de lanzamiento, pero como también lleva un editor, recemos a la santa comunidad y esperemos un par de meses.

¿Y LOS MAPAS ALEATORIOS?
Droga dura. En cuanto entres en su dinámica te verás atrapado en la peor adicción del jugador pecero: un turno más y lo dejo.

MEJOR QUE: HEROES OF MIGHT AND MAGIC VI

PEOR QUE: CIVILIZATION V

MEJORADO
EN QUÉ SUPERA AL ORIGINAL

REFINADO: Esta entrega no necesitaba mucho para estar a la altura de sus predecesores. El tiempo y la distancia bastaban, pero Triumph ha metido mucha llave inglesa para elevar *AOE* un par de peldaños.

VEREDICTO 8/10
SIN NOVEDADES, PERO BIEN PULIDO EN LO QUE CUENTA

PESADILLA AL AMANECER

Daylight

AL DETALLE

GÉNERO: Youtuber asustadizo
FORMATO: PC, PS4
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Atlus
DESARROLLADOR: Zombie Studios
PRECIO: 13,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

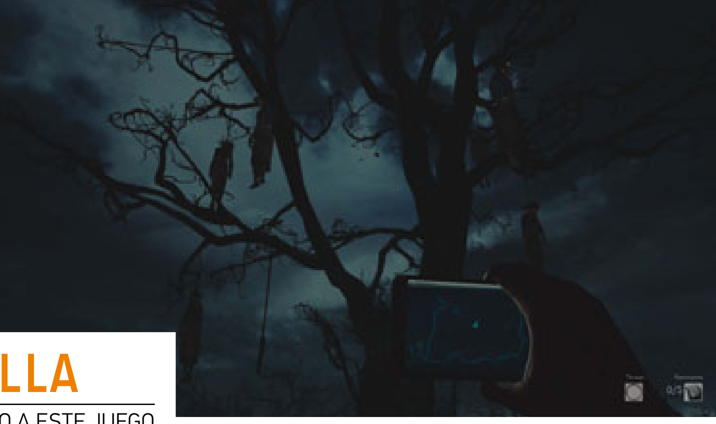
MEJOR QUE: CUALQUIER JUEGO SOBRE SLENDERMAN
PEOR QUE: OUTLAST

La idea tras *Daylight* es buena, pero solo con eso, por mucho que Apple lo venda así, no vale: hay que saber explotarla. El juego de Zombie Studios, pese a este cimiento se queda bastante a medias para lo que prometía en un principio.

¿Qué es lo que les pasa a los juegos de terror que casi siempre decepcionan en algún aspecto? Seamos comprensivos: dar miedo es algo bastante complicado incluso en un medio donde se ve a través de los ojos del personaje, sobre todo si se recurre a los típicos lugares (un manicomio abandonado), terrores (una mujer fantasmal) y símbolos (paredes plagadas de geometrías inexplicables y rituales que no se entienden. Lo único realmente novedoso y propio de nuestros tiempos es que no hay linterna en sí sino un smartphone que sirve a la vez de luz y de mapa. La fortaleza de este juego reside en que sus escenarios se generan proceduralmente. Esta idea, con la que más os vale familiarizaros pronto porque es la tendencia actual, significa que nunca vas a recorrer los mismos caminos en dos partidas diferentes, con lo que el terror está ahí: no conoces lo que te rodea. Esto es brillante, pero está desaprovechado porque casi nada da miedo y por cosas tan estúpidas como el límite de palos fluorescentes. ¿En serio no puedo llevar más de cuatro palitos encima, genios?

Estos palos revelan objetos de interés por los diferentes entornos así como pistas para poder avanzar, y con esto lo que quiero decir es que hay que recoger seis piezas de recuerdos de los pacientes del hospital psiquiátrico. Nada original aquí tampoco. Lo más normal es que, mientras hace esto, te topes con un enemigos y tengas que sacrificar una de tus valiosísimas y difíciles de encontrar antorchas para defenderte porque no hay armas ni nada que se le parezca. ¿Y ya está? No, pero casi. Una vez consigues tus seis objetos, los intercambias en un ritual por otro distinto que tienes que llevarte para escapar.

Como veis, no es nada del otro mundo contado así, pero la gracia está en que cada partida va a ser diferente a las demás. Es una especie de *Spelunky* del miedo donde los escenarios mutan constantemente y los peligros acechan cada vez en un sitio distinto. Es un puzle que no deja de cambiar las piezas que lo resuelven cada vez que lo vuelves a jugar, y por eso aplaudo a *Daylight*. Ojalá hubiera sido un poquito más arriesgado y se hubieran currado más los patrones de resolución de los mismos o la ambientación, que está conseguida y es ciertamente lúgubre, pero está tan vista ya que es imposible que no produzca pereza a la quinta intentona.



LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

GRÁFICOS En PC, Daylight ha sido construido para sacar todo el juego a su nuevo motor, el Unreal Engine 4, y para exprimir las tarjetas nVidia, pues el título ha sido especialmente adaptado a sus tecnologías de streaming y grabación en 2º plano.



Arriba: Gráficamente, el aspecto del juego está muy logrado gracias al Unreal Engine 4, pero yo rompo una lanza en favor de su diseño de sonido, que está a la altura de lo que se debería exigir a cualquier juego de terror. Lo que más asusta siempre es lo que se oye pero no se ve.



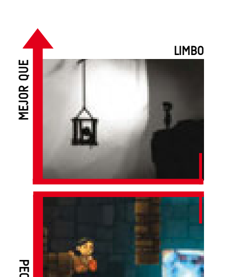
TERROR DE ANDAR POR CASA, CASI LITERALMENTE

¿POESÍA? POESÍA SOY YO

Child of Light

AL DETALLE

GÉNERO: Rolito pseudoindie
FORMATO: PC, PS4, XBO, Wii U, PS3, 360
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal
PRECIO: 14,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1-4



***Child of Light* es un juego que intenta ser especial con tantas ganas que, vaya, le sale.** Empezando por el fantástico apartado gráfico, potenciado por el ya comentadísimo UbiArt, siguiendo por su mundo de hadas que recuerda por momentos a *El Laberinto del Fauno* de Guillermo del Toro y terminando por su historia, algo tópica pero narrada en verso (hasta los personajes hablan poesía), el juego es ciertamente peculiar. El problema es su género: es un JRPG hecho en occidente que se queda en muy poquita cosa en cuanto se le han metido cinco horas.

Pero ampliemos un poco lo bueno. Aurora es una princesa atrapada en un mundo de ensueño, Lemuria, que tiene que recorrer para despertar y volver con su padre. Contará con la ayuda de un grupito de ayudantes y tendrá que ingeniárselas aprendiendo habilidades, peleando todo el rato con los enemigos que habitan el mundo y ayudando a todo el que pueda, que para algo es una heroína, ¿no? Todo esto ocurre delante de un fondo en 2D arrebatadoramente bonito y que crea una atmósfera casi palpable junto con la música. El juego entra fácilmente por los sentidos y se aprecia que Ubi Montreal ha puesto esfuerzo en este apartado. Por desgracia, se nota que lo han hecho a costa de descuidar otros más importantes.

Como todo JRPG del ramo (que por lo que parece no tiene que ser hecho en Japón) hay combates por turnos cada rato. Aunque se pueden evitar, porque los enemigos son visibles y se les puede pillar por sorpresa para atacar primero, lo suyo es meterse en cada batalla para ir subiendo los niveles de Aurora y compañía. Combatir, lanzar magias, usar objetos, todo es tan sencillo como para que lo entienda un niño de teta y la única complicación es la velocidad de ataque de cada personaje y enemigo. Se les puede ralentizar usando la luciérnaga, esa que sirve de guía y para interactuar con los sencillos puzles fuera de batalla, y también se pueden interrumpir los ataques de los enemigos (y ellos los tuyos) si atacas una vez su barra de turno pasa de la zona de espera. Es un sistema prometedor al principio pero que termina aburriendo porque a la postre, siempre resulta bastante sencillo salir victorioso batalla tras batalla.



SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

POESÍA: Aunque al principio resulta curioso, tanta rima termina cansando, sobre todo porque está claro que se ha perdido gran parte de su gracia en la traducción al castellano, que no casi musicalidad.

Es loable que Ubisoft haya querido hacer un título que disfruten tanto padres como hijos, pero les ha quedado un juego demasiado simplón. *Child of Light* podría haber sido una aventura hipnótica si los combates no se convirtieran en un incordio que lastra la historia y si la progresión de las habilidades y de las piedras que otorgan bonificaciones de daños tuvieran algo de interés más allá de gastar puntos de experiencia. Aún así, muchos encontrarán un mundo bonito y quizá una historia que quieran concluir solo por su apartado técnico. Esperemos que a Ubi le salga mejor el próximo juego 'indie', eso sí.

BRUNO LOUVIERS


VEREDICTO 6/10
A UBISOFT LE SALE REGULAR LO DE SER INDIE

Arriba: Cada escenario está lleno de detalles y de pequeños puzles y secretos.

Arriba: Las habilidades que Aurora gana van haciendo más sencillo el moverse o el resolver puzles.

Al margen de la Maiden in Red, todos los personajes que no te combaten son fantasmas sin memoria, preocupados por sus mujeres o sus hijos, y que no dejan de pensar en si les falta un brazo o la cabeza o algo.

EL QUE AVISA NO ES TRAIDOR

Betrayer

Quizá por lo que desde el principio implica su nombre, *Betrayer* comienza siendo interesante. Se ambienta a principios del siglo XVII en las orillas de América. El viento sopla fuerte, la hierba es alta y el silencio predomina sobre el ruido del hombre. La mayor parte del tiempo, el mundo es en blanco y negro, lo que potencia un detalle: cada vez que te cruzas con algo en rojo, deberías prestarle atención. A medida que te alejas del mar, una figura encapuchada dispara un flecha a un tótem detrás de ti con un mensaje atado a la misma: date la vuelta a menos que quieras ser reprendido. Pero esto es un videojuego y tú sigues hacia delante.

Por desgracia, *Betrayer* no motiva mucho más que esto tras jugar muchas horas. No te guía durante ningún momento, lo que ayuda a crear una capa de misterio sobre la historia de una colonia abandonada, pero una vez descubres las mecánicas básicas, su gracia se viene abajo. En lugar de ser una curiosa excursión por lo salvaje, el progreso es muy lineal. Pulsando un botón, activas una habilidad sobrenatural para escuchar y, aunque seguir tu oído es evocador, en el contexto del juego es una forma algo rebuscada de sustituir a los marcadores de mapa. Hay pausas a menudo para comprobar tu aura mientras te mueves hablando con los fantasmas amnésicos, consiguiendo notas y revisando el mapa. Como idea, explorar una colonia y las memorias perdidas de sus habitantes es intrigante, pero *Betrayer* está tan limitado que resulta mundano.

Seguir la historia es fácil, y el ritmo se ve alterado por los combates contra los conquistadores muertos y otros entes fantasmales. En dificultad normal, los disparos que efectúan nada más verte son ya muy dañinos, por lo que es necesario ocultarse a menudo, lo que de por sí sería una lata sin sumarle lo difícil de los enemigos. Si bajas la dificultad, y si activas el color, que se puede hacer para ver algo mejor, las cosas se vuelven tremendamente aburridas. Los enemigos son muy predecibles y los combates repetitivos, y el botín obtenido (como hechizos que aumentan algo tu velocidad y un montón de cosas inútiles) también es superfluo. No se pensaron demasiado bien estos añadidos, nos parece.

Si les quitáramos estos elementos tan aburridos o inútiles, *Betrayer* se quedaría también bastante cojo porque su ambientación no lo sostiene por sí solo. Como con tantas otras aventuras en primera persona, los personajes no se mantienen demasiado en el tiempo y ninguno de ellos importa realmente nada. Quizá es que forman parte de un mensaje en conjunto que viene a decirnos que no debemos temer lo sobrenatural sino lo aburrido de lo real. *Betrayer* viene a decirnos esto, solo que de forma totalmente involuntaria.





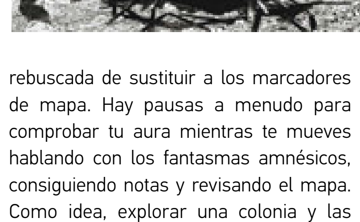
AL DETALLE

GÉNERO: Practicar el medievo con tu...
FORMATO: PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Blackpowder Games
DESARROLLADOR: Blackpowder Games
PRECIO: 19,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1



MEJOR QUE: SILENT HILL: BOOK OF MEMORIES

PEOR QUE: F.E.A.R.



LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

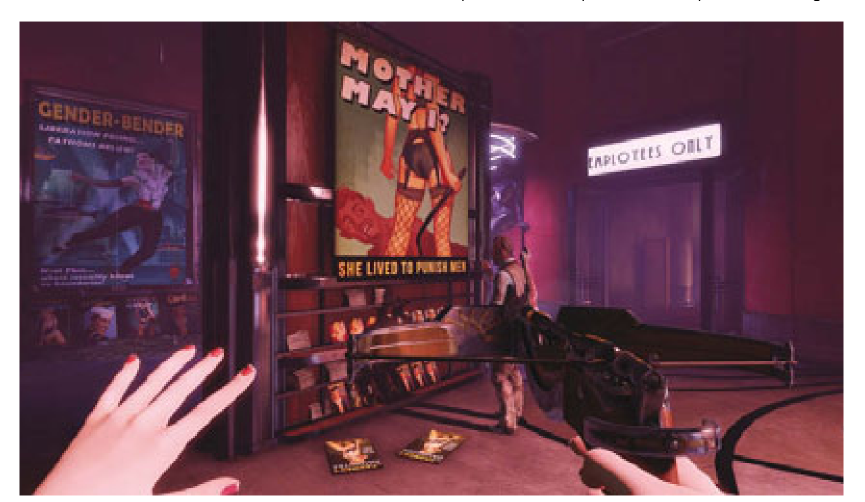
MONOCROMO: Blackpowder solo activó opciones de color tras sugerencias de sus usuarios de acceso anticipado. Su contraste de blanco y negro ciertamente consigue un mundo desconcertante.

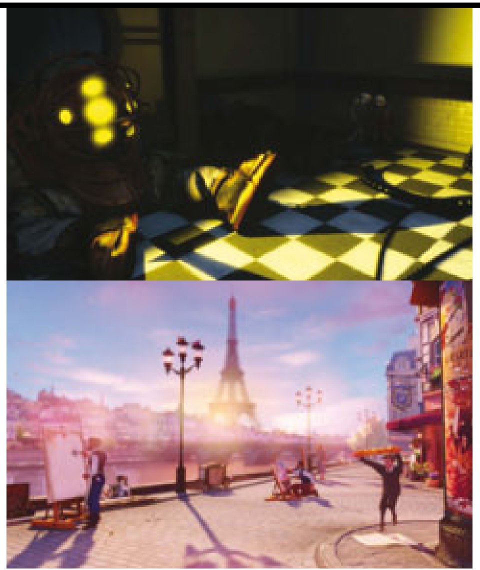


VEREDICTO 5/10

BUENAS IDEAS, MALA EJECUCIÓN

Debajo: Hay una buena selección de armas, a pesar de que el título pretende que evitemos el juego agresivo. Hay una, en concreto, que emite ondas capaces de hacer explotar a los enemigos.





SE HA ESCRITO UN CRIMEN

BioShock Infinite: Panteón Marino Ep. 2

Ahora que ya hemos digerido la novedad de volver a Rapture, la segunda ración de DLC subacuático de *BioShock Infinite* pone más peso en explorar nuevas mecánicas sin renunciar a la complejidad de su mitología.

Segundos después de la conclusión del primer capítulo, nos metemos en los zapatos de tacón de Elizabeh, que sustituye a Booker como protagonista pistolera y portadora de plásmidos. Afortunadamente, en Irrational han evitado reciclar sistemas sin más, nada de pintarle las uñas y venderlo como si fuese nuevo. No, hay habilidad y consideración en el diseño del movimiento el combate con Elizabeth por Rapture. *BioShock* siempre se ha basado en su entorno, en empaparse de sus escenarios y explorar sus límites para que busquemos extraer todos sus secretos. Sorprendentemente, el segundo episodio de *Panteón Marino* entiende esta filosofía de diseño mejor que ninguno de sus predecesores en la serie.

DETALLES

PLATAFORMA: PC
OTRAS PLATAFORMAS: PlayStation 3, Xbox 360
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: Irrational Entertainment
PRECIO: 14,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No hay

MEJOR QUE

BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA – EPISODE 1



AL ESTILO DE



BIOSHOCK INFINITE

La introducción de mecánicas de sigilo en el *Episodio 2* rejuvenece la fórmula y te obliga a pasar mucho más tiempo fisgando en cada rincón en penumbra de la ciudad fantasmal. También sirve como homenaje a la obra previa de Levine (especialmente en el Modo 1998) con *Thief: The Dark Project* como hito referencial del que esta entrega final de *Infinite* hereda tono y atmósfera. Los cristales rotos o los charcos que cubren las diversas zonas suponen obstáculos potenciales capaces de alertar a los enemigos, y nuestra ratona de biblioteca aprendió hace tiempo a abrir cerraduras para penetras más a fondo en los misterios de Rapture. Tamnbién hay un par de plásmidos nuevos, en especial uno adecuado a la infiltración, capaz de volvernos invisibles y permitirnos ver a través de las paredes.

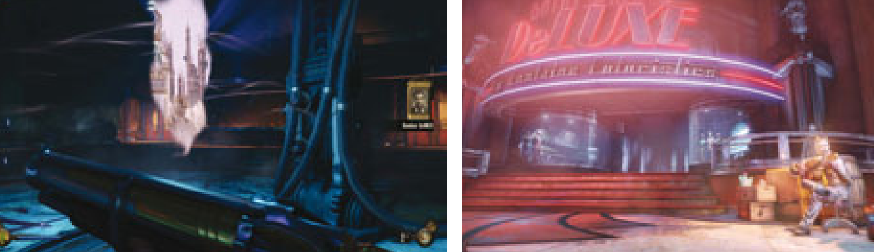
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ZAPATOS NUEVOS: Encarnar a Elizabeth supone un cambio respecto al resto de la serie Infinite: acción al ralentí para un capítulo más centrado en el sigilo que en el tiroteo de sus antecesores.

La única queja que planteamos es que se han hecho demasiadas concesiones al gran público. Después de todo, *BioShock Infinite* se construyó sobre escenarios repletos de acción y, aunque las mecánicas de sigilo son sólidas, los niveles no se han diseñado para sacarles partido de forma efectiva: es muy fácil engañar o someter a los enemigos. Los niveles de dificultad más elevados aumentan el desafío, pero el jugador medio notará que este *Panteón Marino* anda más preocupado de contar su historia que con desplegar todo su potencial jugable. También es justo decir que la narrativa es el gancho para la mayoría y que, en ese aspecto, no decepcionará a nadie. Sin destripar nada, es un poco la sexta temporada de *Pérdidos*, con el existencialismo sobre el flujo del tiempo comiéndose a dentelladas el desarrollo de personajes, aunque algo queda de aquellos.

El adiós de Irrational es un canto del cisne conmovedor y contradictorio para un estudio que a menudo exploraba narrativas y diseños tan audaces como polémicos. Un testamento digno de su creatividad desbocada y su melodrama esplendoroso.



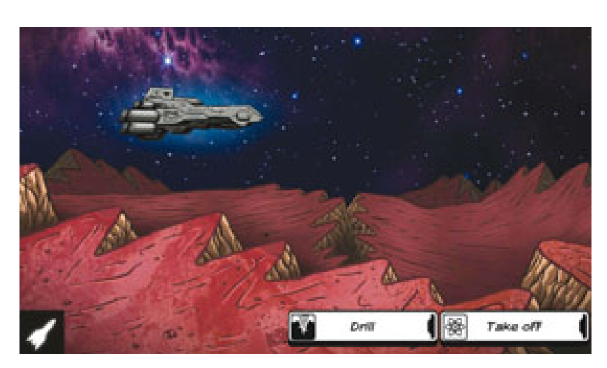


VEREDICTO 7/10

MÁS HISTORIA QUE JUEGO: IRRATIONAL SE DESPIDE EN SU LÍNEA

LA MUERTE DEL ESPACIO

Out There



Arriba: Este eres tú sobando en tu capullo criogénico. Se supone que te ibas a despertar cuando salieras del Sistema Solar, pero las cosas se torcieron un poco. Izquierda: No tienes tiempo límite para explorar las profundidades del universo. Tómatelo con calma antes de hacer un movimiento en balde.

Los aliens acabarán contigo, pero si no lo hacen ellos, lo hará el espacio profundo. Éstas son las lecciones que uno aprende jugando a *Faster Than Light* y también a *Out There* (siendo éste que comentamos una versión algo descafeinada del primero). Sin embargo, al probarlo en profundidad, más allá de los campos de estrellas y la vista vertical de *Out There* hay un juego menos preocupado por abordar enemigos y más centrado en la gestión de recursos, pues el metal, el oxígeno, el combustible y los souvenires alienígenas son tan importantes para tu supervivencai como los combates en *Faster Than Light*.

Hay trazas del clásico *Starflight* o, si no tienes pelo en ciertas partes de tu cuerpo, influencias de la exploración de *Mass Effect*, en tanto que cada vez que llegas a un mundo tienes que escanearlo y obtener elementos que puedan mantener tu nave en funcionamiento durante un salto más. Y puesto que cada maniobra gasta gasofa y oxígeno, y cada excavación en busca de combustible puede dañar tu nave, no hay ninguna decisión sencilla, solo victorias efímeras en las que te llevas algo a cambio de haber perdido otra cosa.

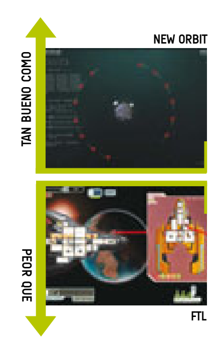
Si tienes suerte, lo mismo te topas con otra nave, una con una bodega mayor, o nuevas piezas de tecnología para mejorar la tuya y con las que aumentar tus opciones de supervivencia. Pero una cosa ten clara: tu suerte se acabará, seguramente en el peor momento posible, y tu destino será sellado en el vacío del espacio. Y vuelta a empezar. Quizá la próxima vez puedas conseguir más recursos de tus fortuitos encuentros con otros aliens, o quizá tengas más suerte con tus arriesgadas decisiones. Nunca se sabe con este juego.

Del mismo modo que *FTL*, este título apuesta por una estética lo-fi, encuentros aleatorios y una progresión lineal a través de diferentes mundos. Pero en el fondo, *Out There* es un libro, una aventura espacial en la que la suerte, la experiencia y la estamina escriben cada página. La historia de un astronauta que despierta de un sueño criogénico muy lejos de casa se cuenta en un diario espacial con toques de humor para aliviar la oscura carga de los sucesos y la jugabilidad. No es una gran narrativa, pero sirve para conectar cada mundo con efectividad.

Lo más grande de *Out There*, al final, es cómo mezcla una jugabilidad minimalista con un mundo áspero que transmite un mensaje sin estorbar a la diversión. Y como en *FTL*, cada derrota es una nueva lección que trae a la vez una nueva esperanza.

AL DETALLE

GÉNERO: Aspirante a FTL
FORMATO: Android, iOS
ORIGEN: Francia
COMPAÑÍA: Mi-Clos Studio
DESARROLLADOR: Mi-Clos-Studio
PRECIO: 2,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1



LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

MENOS ES MÁS: Aunque la banda sonora resulta extraña al principio, al igual que su aspecto gráfico, su combinación resulta en una sencillez que encaja muy bien con la jugabilidad y con la dura realidad del desafío que propone el juego.

VEREDICTO 7/10
UNA HISTORIA QUE DA GUSTO REVISITAR

Abajo: Acabarás llenando tus bodegas con cosas que no necesitas. Solo cuando decidas tirarlas las necesitarás para algo imprescindible. Derecha Cuanto más juegues, más entenderás del idioma alien. O puedes elegir una respuesta y rezar porque sea buena.





EL DEVORADOR DE ALMAS

Kirby Triple Deluxe

Debajo: El estilo gráfico de Triple Deluxe es un bellezón que se come la dirección de arte de los últimos Super Mario al estilo Kirby: sin dejar nada excepto el vacío tras su paso.



La bola omnívora debuta en 3DS con un plataformas medidísimo, demostrando que en innovación ahora mismo está un par de pasos por delante de cierto fontanero bigotudo. Como gancho, Kirby ahora cuenta con una nueva dimensión, una especie de anti *Paper Mario* con un par de guiños a *Fez* que le permite explorar un nuevo eje en busca de más cosas que tragar. Pero, no nos engañemos, en esencia esto sigue siendo un plataformas 2D de toda la vida. Uno enorme, con docenas de niveles, nuevos poderes y las capacidad de engullir cosas aún más grandes.

Aún así, este nuevo eje se presenta con el clásico sello Nintendo (el de verdad, el dorado): las primeras pantallas muestran las nuevas mecánicas de forma casual y teledirigida hasta que la cosa empieza a complicarse, y nos enfrentamos a niveles concebidos como carreras de obstáculos multilineales, matanzas frenéticas (mirad, Kirby es una bola rosa, pero sus juegos son de lo más cazurro que existe, si obviamos la estética), y peleas contra el crono. Todo salpicado con batallas épicas, fiebre recolectora y secretos a punta pala. Y apoyado tanto en esta exploración de lo profundo como en la hipernova.

Ahora Kirby puede canalizar una singularidad gravitatoria desde sus tripas, capaz de devorarlo todo. Que el juego te dé desde el principio semejante power-up da miedo, hace pensar que están quemándolo nada más nacer. Pero el colosal diseño no hace sino encontrarle nuevos usos para superar obstáculos, abrir zonas nuevas y convertir un agujero negro glotón en el equivalente a un Katamari 2D, en una fábrica de puzles locos. Y en un arma colosal, a la par con el armario de habilidades que podemos replicar tras digerirlas. ¿Una nueva idea, bien aprovechada, que vertebra todo el juego desde ella? ¿Dos, si contamos la exploración multinivel? ¿En 2014? Como para perder la fe en Nintendo, aunque sea con la franquicia más inesperada.

El nuevo *Kirby* cuenta con todo, absolutamente, lo que tiene que tener un plataformas de primera. Si me permiten la licencia, el *Triple Deluxe* (aunque el título va por otra cosa, pero eso luego) del género es control-niveles-variedad, y Kirby lo borda en cada apartado.

Como remate, el juego ofrece dos modos adicionales para completar la tripleta que anuncia el título, aunque son bastante prescindibles. Hay un minijuego rítmico (El Redoble de Dededé, un *Tengoku* de segunda) y un mini *Smash Bros* (Combates Kirby) para lucir palmito multijugador. Pero son únicamente aspectos secundarios que no deberían distraernos del triunfo del buen diseño que es esta maravillosa entrega de la bola rosa.

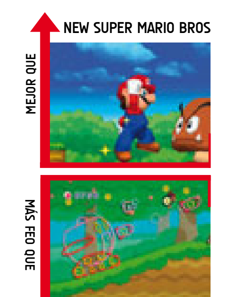
JAVI SÁNCHEZ



ASÍ SÍ, NINTENDO. ASÍ.

DETALLES

GÉNERO: Señor Cabeza
PLATAFORMA: 3DS
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: HAL Laboratory
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4
ANÁLISIS ONLINE: Sí

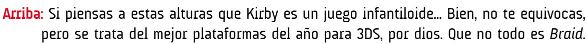


SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

EL COSTURERO DE LA ABUELA: La estética de este Kirby está unos cuantos peldaños por debajo del bellísimo *Epic Yarn*. ¿Por qué renunciar a un logro estético tan enorme, Nintendo?




Arriba: Si piensas a estas alturas que Kirby es un juego infantiloide... Bien, no te equivocas, pero se trata del mejor plataformas del año para 3DS, por dios. Que no todo es *Braid*.



SUDA 51 SE PONE EN PLAN CARRERA INFINITA

Short Peace: Ranko Tsukigime's Longest Day

Hace nada, con motivo del análisis de *Killer Is Dead,* hablábamos de la conveniencia o no de seguir tratando como un autor a Suda 51. La disyuntiva, desde luego, no va a cambiar en este nuevo experimento en el que Yoichi Suda no solo no dirige el juego (solo lo escribe), sino que la autoría se atomiza en un proyecto colectivo bajo el nombre común de *Short Peace* y que consta de cuatro cortos anime y un videojuego para PS3. Los cortos están coordinados nada menos que por Katsuhiro Otomo, el creador de *Akira*, que se guarda la dirección de uno de los más singulares estéticamente, *Combustible. Possessions* es un destacado exponente del género fantasmagórico nipón y fue nominado al Oscar al Mejor Corto de Animación. *Gambo* y *A Farewell to Weapons* cierran estas cuatro visiones de Japón incluidas en el blu-ray y que Grasshopper Interactive culmina con una aventura contemporánea y chiflada, de estética ultrapop, raíces (cómo no) manganime y mecánica extremadamente sencilla. Tanto, que la aventura de Ranko Tsukigime, a grandes rasgos una carrera constante en 2D, solo dura tres cuartos de hora.

El desarrollo del juego es sumamente sencillo: lleva a una colegiala con parche hasta el final de cada nivel sin dejar que los monstruos que te persigue te atrapen. Por el camino sortea obstáculos y liquida enemigos a espadazos, encadenando combos que te permitan acumular puntos y avanzar más rápido. Habrá oportunidad, cómo no, de enfrentarse a monumentales jefes finales que cambiarán levemente la orientación de la carrera. Por supuesto, siempre podrás mejorar tus marcas anteriores y desbloquear galerías de imágenes o nuevas características para los personajes.

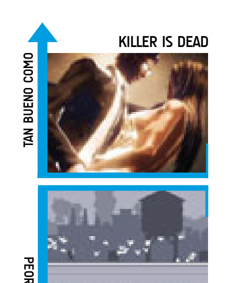
Esta entrega interactiva de *Short Peace* no es lo más memorable de un conjunto que, acompañado de unos cuantos cortos de autores diversos, por definición tiende a lo irregular: el control de la protagonista es infinitamente menos preciso que el de juegos de su género para plataformas más modestas pero menos preocupados de la extravagancia estética y más de la pureza de la mecánica. Por supuesto, estamos ante un producto de Suda 51 y siempre hay espacio para la sorpresa y el exceso, aunque éste provenga del argumento y el tratamiento gráfico: la intro que precede a la novena fase es pura gloria visual, pero dice mucho del conjunto que lo más memorable del juego proceda básicamente de una cinemática anime. Los completistas de Suda 51 tienen otro motivo para venerarle. Quienes creemos que aún nos debe un juego redondo, hacemos otra muesca en la culata.

JOHN TONES

AL DETALLE

FORMATO: PlayStation 3
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Bandai Namco
DESARROLLADOR: Grasshopper Manufacture
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO — KILLER IS DEAD



PEOR QUE — CANABALT

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

EL PRECIO: En esta casa no somos de hacer reglas de tres que comparen tiempo y dinero invertidos, pero sesenta euros por 45 minutos de un juego mediano hasta a nosotros nos parece una locura.



VEREDICTO 6/10

PARA DEVOTOS DE LAS COLEGIALAS DESNORTADAS

Debajo: *Legacy* permite explorar casi todo desde el principio, siguiendo la norma de los *Gothic*. Puedes adentrarte sin cortapisas en zonas de alto nivel, pero no esperes salir con vida de semejante turismo.





SOLO NO PUEDES, CON AMIGOS SÍ

Scourge: Outbreak

La última versión de *Scourge* está recibiendo toneladas de leña más o menos injustificada y sospecho que la culpa la tiene su grafismo. *Outbreak* no es muy diferente de *Fuse*, por citar un título más o menos reciente, o de cualquier pegatiros a la carrera desde *Gears of War* en adelante. ¿Que es inferior? Efectivamente, amigos, se trata de un juego de OCHO PAVOS que solo sabe hacer tres cosas: avanzar, cubrirse, disparar (con sus niveles de experiencia, sus balaceras locas, y con las tripas en su sitio). Tanto en campaña -jugadla cooperativa, por dios, que los bots han tripitido primero de primaria-, como en un multi salvaje y efectivo sin mayores pretensiones.

Y ahí está el problema, en las pretensiones. *Scourge: Outbreak* ilustra el punto en el que estamos del desarrollo indie, capaz por muy poco dinero de producir movidas vistosillas. Cuenta con Unreal Engine 3 (un motor que ya está viejo para muchas cosas) y, ay, con una estética que sencillamente no funciona. Desde la apariencia de alguna de las nueve armas hasta la pinta de uno de los protagonistas (el primo bastardo de Shepard), pasando por horizontes que quieren impresionar (cuando son las cercanías las que chorrean) el juego intenta presumir de factura y lo único que hace es poner sus vergüenzas, que no son tales, en primera línea.

Cuando hablamos de nuestro amor por las direcciones de arte indie lo hacemos por razones más prácticas que otra cosa. *Outbreak* es la prueba viviente de lo que pasa cuando tiras al realismo (ciencia-ficción futurista, sí, pero quiere presumir de ello): que te saltan al cuello los acérrimos colofdiuteros, el consolero equívoco amaestrado para pensar que un perrete y unas texturas en alta son lo más importante de una franquicia donde lo que de verdad importa es lo medido de su multi.

Si *Outbreak* fuera un mod (y no nos engañemos, tiene alma de ello) de otro título preexistente y célebre, los jugadores estarían aplaudiendo sus intenciones lúdicas, su rollo ameno y desenfadado. Pero, jugando en la liga de juegos de pago, y presentándose con varias caretas a lo película de Asylum (ya saben, esa gente que saca pelis con espíritu de francotirador del VHS), *Outbreak* es pocho, y está lleno de disparos de fogueo (que uno de tus puntos de venta sea que los protagonistas tienen flashbacks y hablar de su narrativa es para hacértelo mirar), no lo vamos a negar. No obstante, lo cierto es que el juego da para unas cuantas decenas de horas de sano cachondeo entre colegas, sostiene su mecánica sin problemas y, visto como lo que es (la respuesta con esteroides a esos matamata que tanto lo petan en Kongregate), no se le pueden reprochar más que las ínfulas, y tiene un precio que es atractivo.

JAVI SÁNCHEZ

DETALLES

GÉNERO: Dispara y corre
PLATAFORMA: PC
PAÍS: España
COMPAÑÍA: Bit Box
DESARROLLADOR: Tragnarion Studios
PRECIO: 7,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8
ANÁLISIS ONLINE: Sí

FUNCIONA MEJOR QUE

DBZ: BATTLE OF Z



PEOR QUE

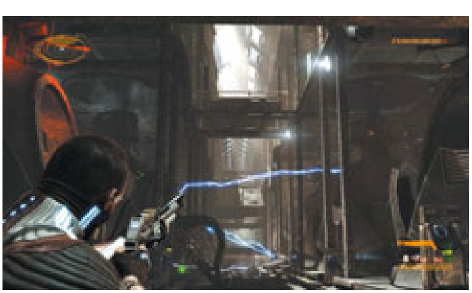


GEARS OF WAR

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

EL SALTO: Lo peor que nos dio *Gears of War* fue la moda de quitarle el salto a la gente que dispara. Con los Gears tenía sentido porque pesaban mil arrobas, pero quitarle el salto a los pegatiros…







VEREDICTO 5/10

EL JUGADOR ACTUAL: EL QUE EXIGE CALIDAD A UN WHOPPER



Arriba: Las pruebas protagonizadas por la sin par Samus son algunas de las más variadas y frenéticas de todo el juego.

LA MANIPULACIÓN DE LA MEMORIA

NES Remix

Aunque *NES Remix* y su secuela puedan parecer una colección de minijuegos inspirados en los clásicos de 8 bits de Nintendo, la realidad no es exactamente esa. Es verdad, son miniaturas que extraen estéticas y mecánicas de títulos legendarios y que proponen partidas instantáneas, pero carecen de la urgencia que palpita tras genuinas colecciones de minijuegos como los estupendos y llorados *Wario Ware* (que en estos tiempos de partidas instantáneas en móviles y tablets hayamos acabado añorando las fulminantes chorradas de Wario en Nintendo DS, lo que hay que ver...). Los *NES Remix* son más bien ensayos sobre mecánicas clásicas: a través de la descomposición de pequeños detalles, instantes, movimientos o enfrentamientos, atomizan lo que en aquellos juegos era una línea recta en pequeños capítulos, y los manipulan para que los manoseemos, degustemos y entendamos. *NES Remix* es, en cierto modo, un manual de instrucciones retro, porque curiosamente, cuando acabemos todos los minijuegos que remezclan los títulos originales, sabremos jugar al clásico. Uno de los ejemplos más claros es, en este *NES Remix 2*, *Punch Out!!*, cuya aventura pugilística queda aquí desmembrada casi en una serie de capítulos con cliffhanger incluido.

No nos vamos a enfangar en la algo estéril discusión de si esta secuela es mejor o peor que su precedente, porque su funcionamiento es prácticamente idéntico, y se repiten sus virtudes y sus defectos. La selección de juegos nos parece más acertada, eso sí, porque si bien pocas cosas hay más icónicas que *Donkey Kong*, *Mario Bros.* o *Excitebike*, lo cierto es que *Metroid*, las secuelas de *Super Mario Bros.* (con o sin *The Lost Levels*) o, sobre todo, el primer *Kirby*, dan mucho más de sí. Incluso juegos que no han soportado demasiado bien el paso del tiempo, como *Kid Icarus*, reciben aquí un puntapié renovador que tiene un alcance mucho más prolongado que un mero baño de nostalgia.

NES Remix 2 cumple perfectamente su función de hacernos recordar, para empezar, por qué estos juegos son inagotables: exprimidos, hechos pedazos y pervertidos a fondo, siguen siendo lecciones maestras de mecánica interactiva. Quizás ese es el magnetismo que desprende *NES Remix*, por encima de las divertidísimas remezclas que puntúan ambas entregas y que ponen a personajes imposibles a desfilar por juegos que no les corresponden: son perfectas lecciones encapsuladas acerca de cómo se hacen los juegos. Los buenos.

JOHN TONES

AL DETALLE

GÉNERO: Romhack
FORMATO: Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Indieszero
PRECIO: 9,90 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO — NES REMIX



PEOR QUE — WARIO WARE INC.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

LA INMEDIATEZ: Nintendo exprimió con más fortuna la idea de los minijuegos en sus Wario Ware. NES Remix se disfruta a posteriori, una vez reposado.

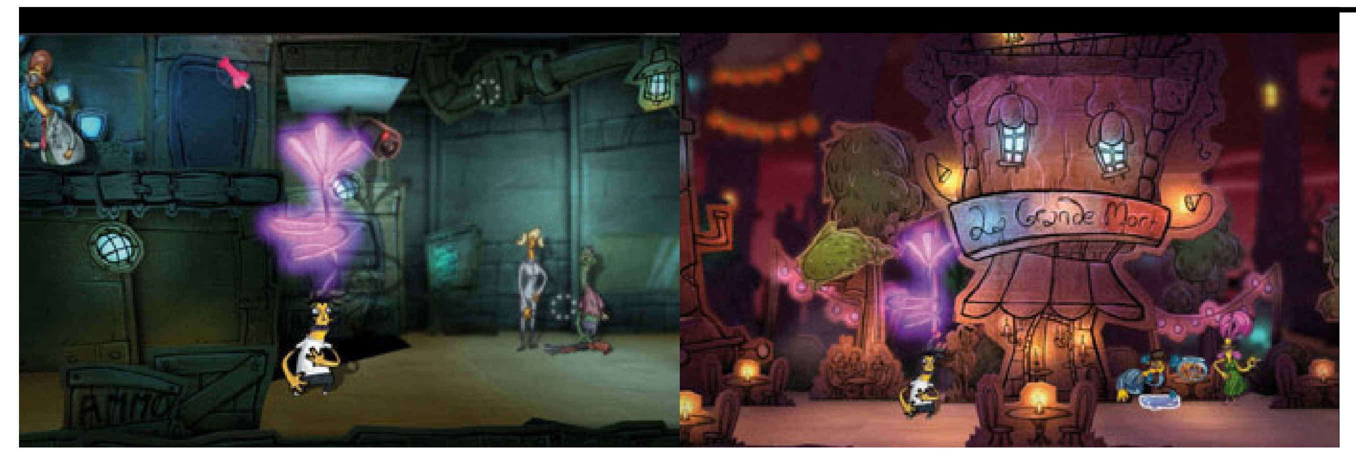
VEREDICTO 7/10

EL OLOR A REFRITO SIGUE SIN MOLESTAR DE MOMENTO





Derecha: Super Luigi Bros. no es más que una broma, pero es una que los fans de Mario sabremos apreciar. ¿Mario con más salto y hacia la izquierda? ¡Compro!



Arriba: Sé el paño de lágrimas de ese desgraciado que llora. No, en serio. No puedes estar seguro de para qué puede servirte esa destilación húmeda de la tristeza más adelante.

NOS HAN LEÍDO LA MENTE

Stick It to the Man!

Algunos imprudentes creímos ver hace no mucho un resurgimiento de la aventura clásica gracias al advenimiento de las pantallas táctiles, ya en los tiempos de la primera Nintendo DS. Fallamos, por muy obvia que fuera la profecía, incluso cuando la pantalla táctil se convirtió en estándar en móviles y tablets. La aventura clásica volvió, pero los responsables fueron los indies en su eterno feudo, el PC, y en las plataformas dedicadas a productos alternativas dentro de las tiendas virtuales de las consolas de sobremesa. Así, gracias a contradictorios y maravillosos fenómenos como el triunfazo del *mainstream*-mutado-en-emperador-independiente de Double Fine, hoy podemos disfrutar de aventuras de diálogo y exploración que hace apenas un lustro habrían sido impensables.

Stick It To The Man! es una de ellas y, además, parece tener muy claro a quien le debe su existencia, porque los guiños a la obra y el espítitu de Tim Schafer son una deliciosa constante en esta joyita de Zoink: seres de ultratumba, cascos, lectura de mentes, telequinesis, estética de recortable y, desde un punto de vista más nuclear, sentido del humor perfectamente hilado, puzles demenciales, personajes caricaturescos y entrañables y una necesidad por parte del jugador de explorar y dialogar con todos los personajes, no para conseguir un ridículo cien por cien que ya no sirve ni para presumir, sino porque cada nuevo diálogo es tan hilarante que resulta una recompensa en sí mismo.

AL DETALLE

GÉNERO: Aventura gráfica
PLATAFORMAS: Wii U, PS3,PC, Vita
ORIGEN: Suecia
DESARROLLADOR: Zoink!
PRECIO: 7,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1



Hay que dar las gracias en última instancia de ese milagro al grandísimo Ryan Nort, creador del legendario webcomic *Dinosaur Comics* y guionista de abundantes tebeos de *Hora de Aventuras*. Él es el responsable de hacer que la historia de un probador de cascos que recibe un golpe que hace que brote de su cabeza una Mano Loca con la que puede mover objetos y leer mentes sea a la vez desternillante y totalmente adictiva. La mecánica de *Stick It To The Man!* no podía ser más clásica: habla con todos, resuelve los puzles, abre nuevos niveles... Pero es la historia del lamentable héroe del juego la que te mantendrá pegado a la pantalla durante las cuatro horas y pico que tardarás en contemplar toda su peripecia.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL GUIÓN: No solemos decirlo mucho, pero hay que hacerlo más: los guiones los escriben guionistas, y cuando lo hace uno bueno, se nota. Vaya si se nota.

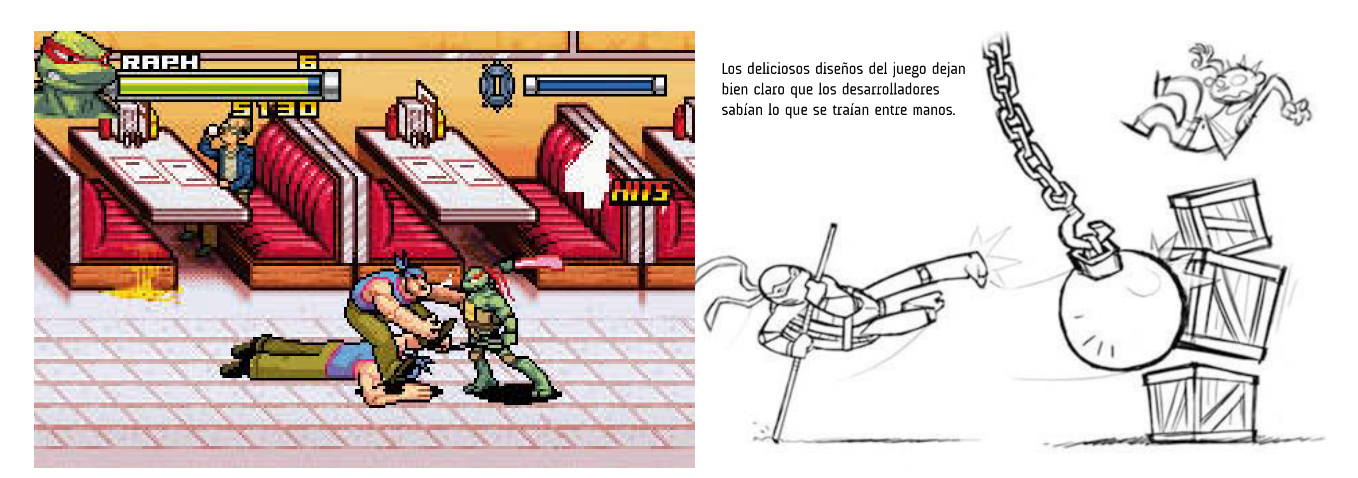
Stick It To The Man! no está carente de valores formales, desde los perfectos gráficos de cartón recortado a la estructura de los niveles (una especie de *Metroid* con puzzles), pero en su extraordinaria historia reside su corazón. Como en *Monkey Island* o *El Día del Tentáculo*. Sí, poquita broma.

JOHN TONES

VEREDICTO 8/10
LA FINA LÍNEA QUE SEPARA CLÁSICOS Y MODERNÍSIMOS



Derecha: El delicioso surrealismo de los decorados se potencia con la naturaleza papiroflexica de edificios (que se pueden pelar como hojas de libreta).



Los deliciosos diseños del juego dejan bien claro que los desarrolladores sabían lo que se traían entre manos.

COWABUNGA DE BOLSILLO

TNMT

Está claro que hay un formato idóneo para un juego de las Tortugas Ninja: aunque la primera entrega en NES, estupenda (y algo sobrevalorada), robara mecánica y desarrollo nada menos que a los *Zeldas* de 8 bits, es en el *brawler* callejero donde las Tortugas Ninja encuentran su auténtica identidad interactiva. Por Dios, son tortugas enmascaradas que usan armas ninja, son expertas en artes marciales, viven en las alcantarillas. Están pidiendo a gritos protagonizar un arcade de mamporros. No es de extrañar que la cima de su popularidad en los videojuegos llegara con la recreativa para cuatro jugadores (¡obvio!) de Konami y su estética de dibujos animados de sábado por la mañana petados de esteroides, así como con su secuela *Turtles in Time* y su espléndido port a SNES. También destacable fue *The Hyperstone Heist*, una olvidada aportación de la época, exclusiva de Mega Drive. En todos los casos, juegos sencillos, lineales, en 2D, con variedad de enemigos y escenarios, cada tortuga haciendo uso de sus armas definitorias y mecánicas de combate directas, precisas e irreprochables.

Ese fue el camino que siguió el port a Game Boy Advance de *TMNT*, y esa decisión es la que le hace destacar notablemente sobre el resto de las versiones del juego (para absolutamente todos los sistemas de la época: PS2, Wii, DS, GameCube, PC, PSP, más un par cancelados para PS3 y Xbox), *brawlers* igualmente, mucho más fieles a la (por cierto, extraordinaria) película de animación CGI que adaptan. Pero aquí, en oposición al juego de acción y plataformas poligonal, increíblemente impreciso y de escenarios desoladoramente ocres del resto de las versiones, la de GBA es colorista, puro *pixel art* de 128 bits que solo pide a sus jugadores dedicación, habilidad, paciencia, memoria y valor. El juego, de hecho, tiene una profundidad en su mecánica que el arcade original no se podía permitir (pese a su indiscutible encanto, no se limitaba más que a ser un excelente machacabotones verbenero), y funciona como una versión tortuguera de *River City Ransom*: hay combos, puntos de experiencia, se puede lanzar al aire o contra otros enemigos a los contrincantes, comprar golpes y poderes... pese a algunos problemas con el sistema de salvado, que en los últimos tiempos de GBA ya tenía ejemplos en la plataforma mucho menos frustrantes, el desarrollo y la mecánica son impecables.

Y el secreto de todo ello, posiblemente, está en el cuidadísimo acabado gráfico del juego, fiel a la película y a la herencia de las Tortugas Ninja (posiblemente, el juego prefiere mirarse en los comics *underground* originales que en la popular serie de animación de los ochenta), pero que también destaca por una arrolladora personalidad propia. Este *TMNT* se controla tan bien, sus golpes y combos se sienten tan genuinos y dedicados porque posiblemente se han diseñado con la consola portátil de Nintendo y los gráficos pixelados en mente. En ese sentido, es significativamente irónico que siendo uno de los juegos más agotadoramente multiplataforma de todos los tiempos, el único que se atreviera a distanciarse del espíritu de los ports sin alma arrojara un resultado tan positivo. De todos modos, para lo que nos ha servido...

JOHN TONES

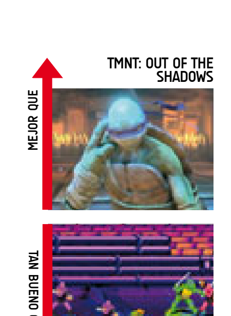
8/10

AL DETALLE

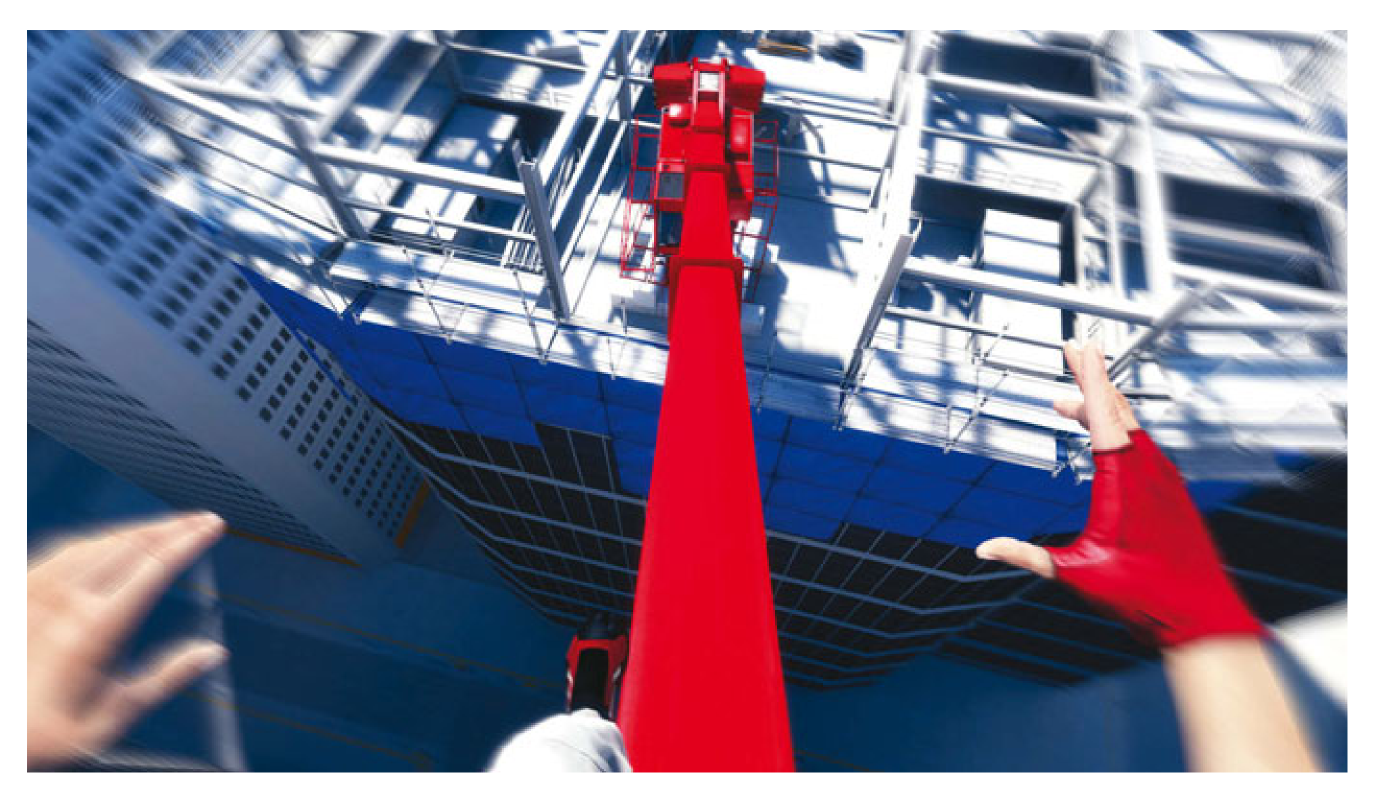
GÉNERO: Brawler con caparazón.
PLATAFORMAS: Game Boy Advance
AÑO: 2007
PAÍS: Canadá
COMPAÑÍA: UbiSoft
DESARROLLADOR: UbiSoft Montreal
CONTEXTO: Una flamante película de animación de las Tortugas Ninja propicia el correspondiente multiplataformismo. El mejor de todos, el de GBA.

LA HUELLA

BRAWLERS PORTÁTILES: Que la Game Boy Advance nos vuelve locos por aquí no es ningún secreto: su catálogo de géneros de la vieja escuela es absolutamente apabullante, y su aportación a los yo-contra-el-barrio, imprescindible.







ADORADO POR TODOS, COMPRADO POR NADIE

Mirror's Edge

[ ] *Mirror's Edge* fue un fracaso en ventas por el que un montón de gente no ha dejado de llorar hasta que EA y DICE han anunciado una secuela, ¿cómo puñetas es eso posible? Ni lo sé, ni me importa. Lo que sí lo hace es que uno de los juegos con la mejor dinámica de saltos de la pasada generación que se merece una segunda oportunidad.

Es normal que *Mirror's Edge* no triunfará: tenía una protagonista con carisma, una estética diferente y una jugabilidad única en lugar de ser un clon del Call of Duty con toques de plataformeo. ¿Estoy diciendo que los juegos originales no triunfan? En 2008, desde luego que no. Tendrían que pasar unos años más para que la sombra de los gráficos de nueva generación, por entonces, los shooters bélicos online y demás dejara hueco para títulos innovadores descansaran su jugabilidad en las sensaciones que provocaban.

Mirror's Edge se lanzó en el momento equivocado, porque su carreras y combos ajustados al límite, su estética blanca nuclear, sus ideas de jugabilidad (esa forma tan elegante de destacar en rojo los objetos que se podían usar para saltar) y la manera en la que quitaba el aliento con determinados saltos habrían triunfado mucho en 2012, donde el estallido de la escena independiente estaba demoliendo el paradigma de la industria mainstream.

Esa sensación de estar dentro de Faith y de sentir como ella el vértigo y la adrenalina de los saltos es lo que hace especial a este juego. Qué curioso, estar dentro del cuerpo de una mujer y ver sus pies y sus brazos mientras corremos y saltamos... normal que no triunfara. No son cosas que esta industria vea todavía con buenos ojos, sobre todo si la mujer en cuestión no es una rubia despampanante, con una talla 100 de pecho y occidental. Resulta que Faith era asiática y con un cuerpo atlético, pero ahí residía su carisma: era trascendentalmente diferente.

Tenemos una buena protagonista y una jugabilidad que transporta al jugador al mundo en cuestión: ¿cómo era este mundo? Pues curiosamente, lo que *Mirror's Edge* retrata es lo que ahora parece querer emular *Watch Dogs*: una ciudad donde todo está controlado y donde el gobierno vigila al milímetro a sus ciudadanos. Sin embargo, la aventura de Faith pone eso como telón de fondo, no como protagonista, para sus huidas clandestinas y su violencia directa, porque las pistolas no son el mejor arma para combatir al enemigo. Sí, *Mirror's Edge* también rechazaba la jugabilidad de tiros. Aunque era posible disparar, Faith se veía completamente mermada llevando una pistola en la mano. Es normal: resulta que las armas pesan mucho y es difícil saltar y trepar con ellas, por mucho que en *Uncharted* diga lo contrario. Otra razón más para que no triunfara.

Mirror's Edge es un juego contracultural en el ámbito en el que se mueve y para la época en la que se lanzó. Arriesgar en 2008 no era tan fácil como hacerlo ahora, en 2014, cuando los desarrolladores indies han demostrado que es posible tener un presupuesto ajustado, una jugabilidad diferente y un punto de vista lateral y triunfar dentro de unos parámetros lógicos. *Mirror's Edge* fue un pequeño precedente para lo que vivimos hoy, un necesario fracaso que tenía una enorme cantidad de buenas ideas que, esperemos, su secuela sepa expandir para llevarse la gloria que se negó a su predecesor.

BRUNO LOUVIERS

[8/10]

LA HUELLA

LA CIUDAD: La ciudad de marfil de Mirror's Edge era un personaje más. Por típico que suene, es así. Sus techos, sus colores, sus peligros, sus caminos alternativos, cada pequeño detalle de su anatomía era una pequeña experiencia.

AL DETALLE

GÉNERO: Parkour feminista
FORMATOS: PC, PS3, 360
AÑO: 2008
PAÍS:
COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: DICE
PRECIO: 19,95€
CONTEXTO: Antes de hacerse cargo de los Battlefield, DICE nos dio esta extraña maravilla de plataformeo en primera persona con una protagonista única y realmente icónica.

MEJOR QUE

DEAD ISLAND



TAN BUENO COMO



BIT TRIP RUNNER


LAS MEJORES
Apps
iPhone 2014
214
APPS Y JUEGOS PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO DE TU IPHONE
+ Guía para 5c y 5s
Descubre las mejores apps para tu iPhone
Análisis de los accesorios más interesantes
Averigua qué apps sacan más partido al iPhone 5s
DEPORTE Y VIDA SANA
con las últimas tecnologías
FOTO, VÍDEO Y MÚSICA
para desatar tu creatividad
SELECCIÓN DE JUEGOS
de aventuras, acción, deportes...
STAR WARS
GRUPO ZETA

RETRO

NO. 23



DRIVER™

DETRÁS DE LOS NIVELES

Revisamos los logros de un juego de conducción pionero en los mundos abiertos en 3D. Un clásico que definió todo un género.

Lanzamiento: 1999
Plataforma: PSone
Compañía: GT Interactive Software
Desarrollador: Reflections Interactive
Equipo clave: Martin Edmondson, creador

EL CINE HA sido, desde siempre, la mayor influencia de la historia de los videojuegos. Algunos de los mayores éxitos del medio intentan evocar el poder de las películas de la forma más impactante, bien reformulando escenas específicas de estrenos de éxito, bien salpimentando la narrativa con referencias o, en algunos casos, tomando prestadas ideas completas empleadas en la ficción cinematográfica.

Pero aunque a veces ese proceso pueda degenerar en una simple excusa para copiar ideas sin fuste, *Driver* demostró que mirar a la gran pantalla en busca de inspiración puede servir para romper también moldes en el videojuego. Martin Edmondson, creador del juego, sentía que con la llegada de PSone, el momento de transformar un género fílmico en una experiencia interactiva había llegado. "Quería crear un juego de persecuciones automovilísticas en parte por una obsesión infantil con ellas", nos cuenta Edmondson, "pero el hardware disponible en los tiempos de los 8 y 16 bits no le hacía justicia a la idea. No obstante, durante el desarrollo de nuestro primer juego de PSone, *Destruction Derby*, trabajando en la pista llamada The Crossroads, imaginé cómo sería cruzarlo con tráfico rodado, semáforos y demás. En ese momento pensé que debíamos intentarlo".

La idea era simplísima: *Driver* sería un juego de conducción en un mundo abierto que pondría a los jugadores en la piel de un conductor en constante huida de las fuerzas del orden. A Sony no le convenció la idea de que el protagonista fuera un delincuente y pidió que se le diera una vuelta al planteamiento.



■ Como sucede con tantos juegos de PSone, los gráficos de *Driver* no han envejecido especialmente bien. Vale. ¿Y?

"Desde la perspectiva del argumento, Tanner estaba originariamente concebido como un conductor que huía de la policía, pero Sony nos presionó para que creáramos un personaje más positivo, así que lo convertimos en un policía encubierto", revela Edmondson. "Hubo que darle un giro al tono y la historia, pero no afectó al juego, ya que Tanner acabó haciendo igualmente una buena cantidad de cosas legalmente discutibles en sus misiones".

El juego arranca con un *muscle car* amarillo brillante aparcado bajo el cegador sol de Miami. La policía llega. Las llantas del coche gritan de dolor mientras una nube de humo aparece bajo las ruedas del coche amarillo. El conductor pisa a fondo y comienza la persecución. En esos breves instantes, *Driver* encapsula todo lo que Edmondson aspiraba a conseguir con el juego: la tensión de una persecución automovilística que deja sin aliento, maniobras de derrape, escapar de choques por los pelos, entradas a toda velocidad en estrechos callejones, destrozo de la propiedad pública y de cajas cuidadosa e imposiblemente apiladas...



■ Uno de los momentos más memorables de *Driver*: conducir respetando las normas de tráfico para no alertar a la policía.

Es el tipo de secuencia que hemos visto incontables veces con anterioridad, y que bebe de persecuciones automovilísticas de películas como *Gone In 60 Seconds* (la de 1974), *The French Connection* o *Bullitt*, aunque fue la película de 1978 film *Driver* la que sirvió de principal inspiración. "Habéis dado en el clavo", dice Edmonson cuando mencionamos la película. "*Driver* fue la primera película que vi en el cine cuando era niño, acompañado de mis padres, y me impresionó muchísimo. La secuencia del garaje en la que Ryan O'Neal destroza un viejo Mercedes naranja demostrando su capacidad como conductor, es una obvia influencia en el juego".

Edmondson incorporó en el juego una gran cantidad de guiños procedentes sobre todo de los setenta y de los ochenta, y de películas como *Punto Límite: Cero*, *El Miedo Es la Clave* o *Starsky y Hutch*. Se quería replicar el tono oscuro de la época que lo inspiraba, dándole cierto subtexto absurdo, lo que convirtió el juego en un gran éxito. Ahí conocíamos al protagonista, el detective John Tanner, presentado en una espídica persecución (tras una cinemática introductoria en la que vemos a Tanner acercarse con cierta solemnidad a su Ford Mustang en un aparcamiento vacío). La historia nos mostraba al rebelde detective en una misión en la que debía infiltrarse en una banda haciéndose pasar por 'conductor de alquiler' .



QUÉ SE CUENTA TWITTER

Tuiteado por:
@AJAREGREEN
La adrenalina durante la espera a que tus compis suban al coche. Esos momentos de calma antes de la acción eran geniales.

Tuiteado por:
@ELGAMER_ES
Como el primero ninguno. Esa libertad de conducir por una ciudad con un coche con una amortiguación de globo era realmente única.

Tuiteado por:
@VIKUTORU
Para mí, lo de que más allá del parking inicial te encontrabas con una ciudad era una leyenda urbana.

Tuiteado por:
@MANUELSAGRA
POP UP.

Tuiteado por:
@AJAREPINK
El parking. Las columnas. La prueba antes de poder empezar con el juego en sí. Este juego certificó mi "manquismo".

Tuiteado por:
@DANISPRK
La policía: te bastaba con ir con el coche "tuerto" o pisar una línea de detención para que fueran a por ti a cuchillo.

Tuiteado por:
@XPLOITOCELOT
Intentar adelantar a la poli a 1km/h más rápido que ellos era ya motivo de persecución. ¡Y QUE PERSECUCIONES!





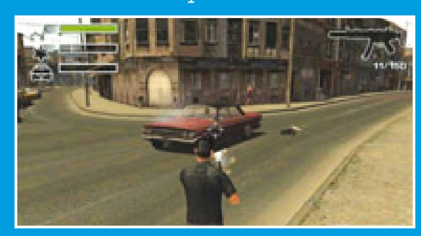
EL LEGADO DE DRIVER

Revisamos la franquicia completa de Driver dando unos cuantos volantazos alrededor de sus éxitos y fracasos.



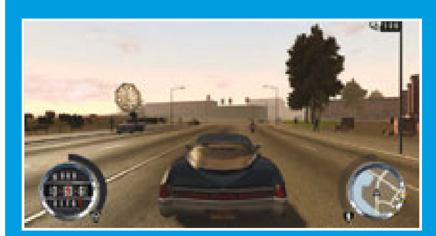
DRIVER 2

La segunda entrega de la franquicia *Driver* fue pionera en el concepto de un mundo abierto en el que se podía salir del coche. Aunque la cosa se limitaba a acciones muy limitadas (y con unos controles horrendos), el hecho es que lo consiguió mostrar en PSone, mientras que *Grand Theft Auto* tenía que recurrir en el mismo hardware a una perspectiva cenital. Un asombroso logro técnico.



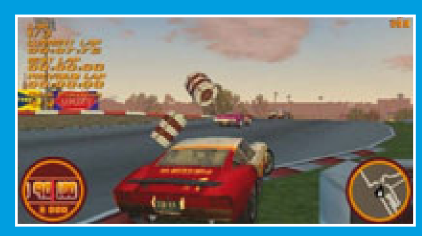
DRIVER 3

La entrega más contenida de la serie, muy pendiente del éxito de *Grand Theft Auto III*, que implementó armas de fuego y aprovechó la potencia de PlayStation 2 para hacer crecer el mundo abierto. Muy criticada en su día por su mediocre narrativa y lamentables controles, aunque fue un éxito comercial. La serie aún se está recuperando del desastroso recuerdo de esta entrega.



DRIVER: PARALLEL LINES

Esta secuela fue la entrada más violenta de la serie, llegando a recibir en algunos países calificación para mayores de 8 años. Por primera vez, el protagonista es un criminal y no un policía. También se distanció de la ambientación en distintas ciudades, centrándose únicamente en Nueva York. Una mecánica sólida y un buen guión lo alejaron del mal trago de su precedente.



DRIVER 76

Esta exclusiva de PSP es muy similar a *Parallel Lines*: ambientada en Nueva York, algunos personajes coinciden y tiene lugar un par de años antes que su predecesor. Los resultados no son tan destacables como los de sus hermanos mayores, pero es un spin-off muy decente, y la gente de Sumo Digital hizo un interesante trabajo con la saga. También significó la llegada de Ubisoft a la serie.



DRIVER: SAN FRANCISCO

La entrega que trajo de vuelta a Martin Edmondson al apartado de jefe de diseño y desarrollo. Se acerca al concepto original de la serie, concentrándose únicamente en misiones de conducción por la ciudad de San Francisco. Los jugadores pueden saltar de uno a otro coche casi sin limitaciones, transportando la consciencia de Tanner a otros conductores. Raro, pero funciona.



DRIVER: RENEGADE 3D

Una exclusiva de Nintendo 3DS que traslada de nuevo la acción a Nueva York, cuando Tanner recibe el encargo de acabar con las múltiples bandas que asolan la ciudad. El mapeado del juego portátil es asombrosamente extenso, con ochenta misiones y cincuenta coches tuneables. No ha sido un superventas, pero propone una dignísima continuación de la franquicia y merecía más atención.

Pese a todo, aunque Tanner estaba en el bando de "los buenos", eso no impedía que ejecutara peligrosas misiones al volante, lo que incluía perseguir a otros coches, atravesar fachadas de restaurantes, robar vehículos o, por el contrario, conducir con toda calma para no activar una bomba que llevaba el coche en los bajos.

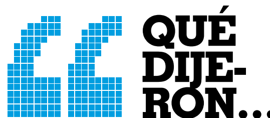
Y aunque adaptar la historia a las peticiones de Sony era una tarea relativamente fácil para Reflections, Edmonson y su equipo no estaban tan convencidos de que el hardware de Sony fuera capaz de sustentar las exigencias técnicas que requería *Driver*. Después de *Destruction Derby*, el equipo aprendió una buena cantidad de técnicas de optimización de la máquina, y lo aplicaron a la construcción de un juego de conducción urbano en 3D (dividido en cuatro ciudades: Miami, San Francisco, Los Angeles y New York). Aún así, el desarrollo llevó mucho más tiempo que el anterior título de Reflections.

"La PSone era poderosa para su época, obviamente, pero era mucho lo que le pedíamos, y era necesario un ciclo prácticamente infinito de optimización", explica Edmondson. "Los datos de cada una de las cuatro ciudades eran también demasiados para la memoria de PSone, así que tuvimos que desarrollar una tecnología que enviara estos datos en tiempo real desde el CD mientras el jugador conducía libremente por la ciudad. El jugador podía en cualquier momento decidir girar a derecha o izquierda, lo que implicaba la búsqueda de datos en distintas partes del CD. Fue una pesadilla optimizar ese aspecto, complicado por el hecho de que distintas unidades tenían distintas velocidades de lectura, así que en todos los casos teníamos que ser conservadores. Casi todo lo que habríamos hecho con facilidad en otros juegos aquí se complicaba porque estábamos ante un mundo abierto con cientos de cruces, y no en un circuito cerrado".

El tráfico y la IA de la policía, la detección de colisiones con los edificios, los peatones y el mobiliario urbano no hicieron sino complicar la batalla del estudio con la memoria y el *frame rate* (el juego tenía que correr a 20-30fps para ser fluido). "Acabamos inventando soluciones bastante ingeniosas para mantener el *framerate*, que es



■ La selección de muscle cars convirtió a *Driver* en un sueño para aficionados a la conducción. La sensación de velocidad era tremenda.



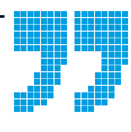
QUÉ DIJERON...

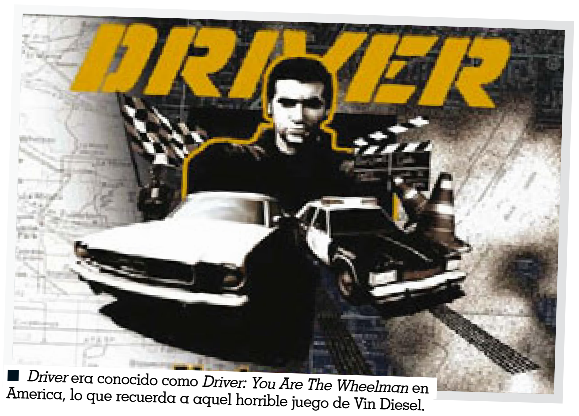


¡A tomar por saco los ciento veintiocho bits de la Dreamcast! ¿Quién los necesita si no tiene Driver? Este juego es pura poesía al volante.

IGN,

Julio 1999





■ *Driver* era conocido como *Driver: You Are The Wheelman* en America, lo que recuerda a aquel horrible juego de Vin Diesel.

por lo que el título tardó tanto en ser desarrollado", añade Edmondson. "Los juegos de mundo abierto son bastante comunes hoy, pero en los tiempos de PSone eran todavía un terreno inexplorado. ¡De aquel pobre cacharro salía humo cuando ejecutaba el juego!".

Hay dos misiones específicas que todo el mundo recuerda de *Driver*. Una es la final, el rescate del Presidente de los Estados Unidos, de una dificultad absolutamente desproporcionada, pero lógica como clímax de un juego de acción. La otra es el tutorial en el garaje, en la que hay que sacar un coche de la calle y esconderlo en zona segura en menos de sesenta segundos. Pero lejos de un calentamiento para novatos, la misión era increíblemente frustrante. Edmonson recuerda el brutal abismo de dificultad como uno de los pocos errores que cometió en el proyecto. "Era posible completarlo en 23 segundos, así que parecía justo darle sesenta a los jugadores, ¿no?", bromea. "Pero no había contado con que nosotros habíamos probado el juego cada día durante tantísimas horas que no éramos representativos de un buen jugador, mucho menos de uno de nivel medio o directamente torpe. El auténtico error de diseño fue no permitir al jugador que empezara a avanzar en las misiones de la historia hasta que no hubiera completado la prueba del garaje. Fue error mío y ahora sería impensable en un juego actual. Pero en fin, no lo lamento del todo: es algo de lo que la gente habla incluso hoy día, y no creo que eso sucediera hoy si no hubiera sido demencialmente difícil".

Se trataba de un problema exacerbado por las inimitables físicas de vehículos de *Driver*, que potenciaban el realismo en busca de cierto dinamismo cinematográfico. Una mezcla de físicas reales y estilo arcade, no tan constreñido como en un Gran Turismo, pero con coches con más peso que los de la mayoría de los juegos del género. Este juicioso equilibrio permitió a los jugadores pilotar por las calles, doblar esquinas a toda velocidad, y controlar en todo momento el vehículo. "La base del manejo del coche era la conducción real, pero jugamos un poco con las reglas para potenciar el drama", explica Edmondson. "Así, por ejemplo, cuando se dobla una esquina a gran velocidad, disminuye gradualmente la fricción de las ruedas traseras para derrapar. Por supuesto, esto no sucede en la vida real, pero da esa sensación visual de las persecuciones de una película de acción, que es lo que buscábamos. En la realidad, el piloto tendría que usar el freno de mano y combinarlo con el acelerador para hacer girar las ruedas traseras. Funcionaba bien en el juego, y conseguimos que los jugadores se sintieran como un piloto controlando el vehículo. Cuando veías tus trompos en la opción Film Director podías llegar a creerte que eras Ryan O'Neal en plena huida".

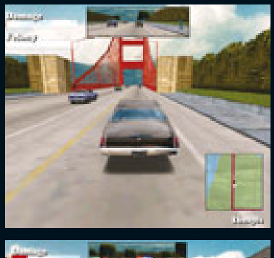
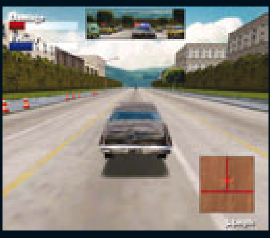
FUNCIONABA PERFECTAMENTE, Y HACÍA QUE EL JUGADOR SE SINTIERA UN HÉROE CONTROLANDO TODO.

Era lógico que con el profundo amor de Edmonson por el género cinematográfico de las persecuciones,

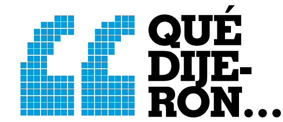
CONDUCCIÓN OFF-ROAD

n **OTRO ELEMENTO muy recordado de *Driver* fue la variedad de modos de juego que tenía disponibles, como Survivor (en el que había que sobrevivir tanto tiempo como fuera posible a cuatro enloquecidos coches de policía), y que se hizo muy popular entre los jugadores. Le preguntamos a Martin Edmondson qué tipo de desafíos técnicos presentó este modo al equipo de desarrollo. "Estaba inspirado en el modo 'It' de nuestro anterior juego, *Destruction Derby*", explica Edmondson. "Si no recuerdo mal, sobrevivir más de un minuto era un milagro. Estos modos no eran esenciales para la historia, pero sí una buena manera de acceder a algo de emoción instantánea sin tener que prestar atención a la historia. Había un modo de rally en el desierto, persecuciones rápidas, carreras convencionales y Survival".**

El juego incluía multijugador, pero requería el uso de un cable de conexión, motivo por el que quizás es una opción olbidable. "Tenías que llevar tu Playstationn y tu tele a casa de un amigo, lo que no resultaba especialmente práctico", dice Edmondson. "En el producto final acabó siendo un multi bastante sólido, pero durante el desarrollo daba muchos problemas de sincronización. Hubo dos razones para hacerlo así en vez de con pantalla partica: no teníamos la potencia para renderizar ambas imágenes en la misma máquina con un framerate razonable; pero sobre todo, se trataba de la cantidad de datos que había que lanzar desde el CD. Si los jugadores tomaban distintas rutas, era imposible. Para *Driver 2* sí que hicimos un sistema de pantalla partida, pero limitamos las rutas posibles para restringir los datos que lanzaba el CD, y la experiencia no fue satisfactoria. Eso sí, siempre es mejor que cargar con una tele hasta casa de un amigo".

■ *Driver* tenía cuatro ciudades principales para explorar, aunque también podías desbloquear Newcastle.

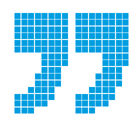


QUÉ DIJE-RON...



Driver replica el estilo de frenéticas persecuciones de coches del cine de Hollywood

Play, Julio 2000



el juego incluyera una forma de que los protagonistas de las mismas, los jugadores, pudieran crear sus propias persecuciones fílmicas. "Supuso un montón de trabajo, quizás demasiado al final", afirma Edmondson acerca del desarrollo del modo Film Director. "Pero queríamos que formara parte del juego desde el momento en el que el tema estaba inspirado en películas, por lo que parecía lógico que pudieras hacer la tuya propia, ¿no? Los elementos del Film Director ya estaban en el código, porque lo necesitábamos para crear trailers y cinemáticas, así que no parecía demasiado complicado incluirlo en el juego. Pero, como siempre, esas cosas que das por hechas acaban sobrepasándote, y resultó que el modo no era lo suficientemente robusto como para incluirlo como parte del juego final y comercializable. En cualquier juego los programadores tenemos trucos y optimizaciones que puedes emplear si sabes dónde mira la cámara, pero todo eso queda fuera de juego si la cámara puede mirar a cualquier parte. Llegamos a ver minipelículas fantásticas y creadas por los jugadores, así que supongo que para los fans de las películas originales, era un modo de juego interesante".



■ El trabajo del estudio en Destruction Derby les vino bien para concebir las colisiones y persecuciones frenéticas del juego.

Aún así, y aunque este modo fue uno de los grandes desafíos técnicos a los que se enfrentó *Driver*, Edmondson también recuerda la peliaguda tarea de diseñar una campaña llena de acción y en la que todas las misiones tuvieran lugar al volante. "Fue bastante difícil, para ser honesto", admite. "Quiero decir: solo hay una cantidad limitada de cosas que puedes hacer con el diseño de las misiones cuando el jugador está encerrado en un coche. Puedes perseguir, ser perseguido, destrozar, seguir a alguien, entregar paquetes, conducir con cuidado, hacer acrobacias, etc... pero cuando empiezas a pensar ideas distintas, se repiten las mecánicas, solo que en diferentes contextos. El auténtico problema llegó cuando algunas misiones solo se pudieron probar en la fase final de desarrollo del juego. Algunas de ellas no funcionaban de ninguna manera por una razón u otra, pero ya habíamos construído la historia en torno a ellas. Eso nos enseñó un montón acerca de la importancia de la flexibilidad en el desarrollo de misiones y la estructura para las secuelas. En el primer *Driver* había un par de misiones que no tuvimos más remedio que eliminar, y eso dejó un agujero en la historia que posiblemente resultó incomprensible para el jugador".

LLEGAMOS A VER PELÍCULAS FANTÁSTICAS CREADAS POR LOS JUGADORES

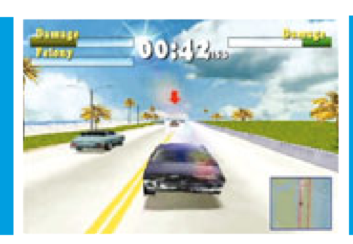
Lo que no impidió que *Driver* se convirtiera en un gran éxito. Los fans de los coches deliraron con su dramatismo de alto octanaje y su romanticismo sobre ruedas, haciendo del juego uno de los superventas de PSone. No tardó en plantearse una secuela, y Edmondson y su equipo decidieron dar unos cuantos

> EVOLUCIÓN JUGABLE

Destruction Derby > Driver > Grand Theft Auto III



Las físicas y cruda energía de *Destruction Derby* convencieron al equipo para llevarlo a un nuevo nivel.



Driver (y su secuela) mostraron las posibilidades de un mundo abierto que podía explorarse a pie o en coche.

pasos en una dirección totalmemte nueva para el género. Concretamente, hicieron que Tanner saliera del coche. Aunque *Grand Theft Auto III* suele citarse como el primer juego de mundo abierto que permite patear las calles, el concepto nació en *Driver 2*. "*Grand Theft Auto III* llegó mucho después de *Driver* para PlayStation 2, que era una bestia distinta", dice Edmondson. "Aunque para ser justos con la comparación, la acción fuera del coche de *Driver 2* era muy limitada, solo se podía correr entre coches y activar interruptores. Pero era PSone...".

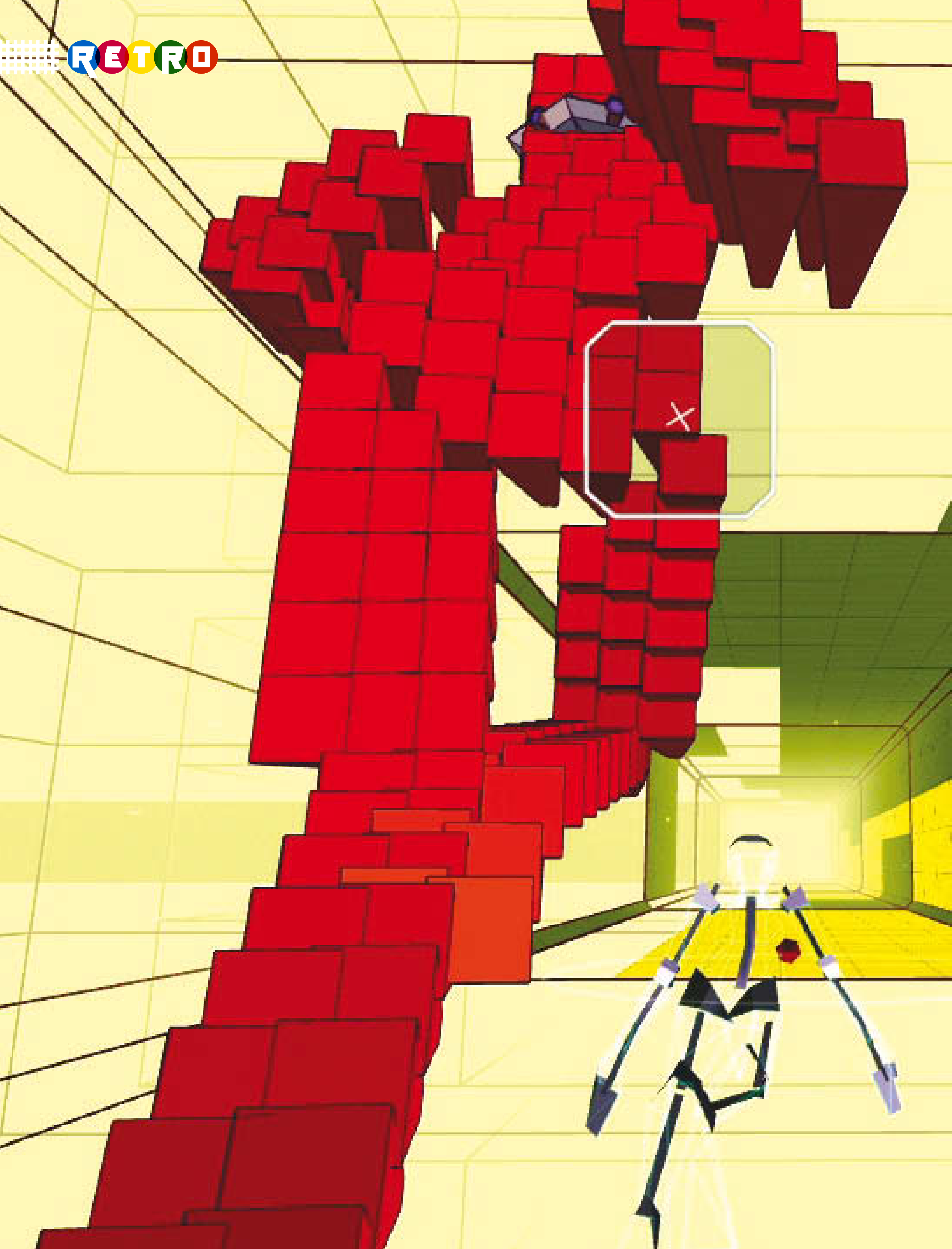
Driver amplió los límites de un género que se conformaba con reciclar ideas. Edmonson dio con un concepto que activó un tipo de juego más atrevido y próspero, uno que cambiaría los juegos de conducción y de mundo abierto para siempre. Aún hoy, Edmondson recuerda lo emocionante que fue intentar hacer algo distinto al resto. "Lo que mejor recuerdo es la excitación pura y dura de montar algo que nunca antes se había hecho", afirma, "sin que por ello lo que estábamos construyendo dejara de estar en sintonía con mi devoción particular por las películas de acción automovilística de los años setenta. Muchas veces durante el desarrollo nos preguntamos seriamente si el juego funcionaría, teniendo en cuenta la ambición técnica y las limitaciones técnicas del hardware. Pero algo hizo click a base de optimización y aproximaciones inéditas, y fue un alivio inmenso comprobar que el juego funcionaba exactamente de la forma que necesitábamos y requeríamos".

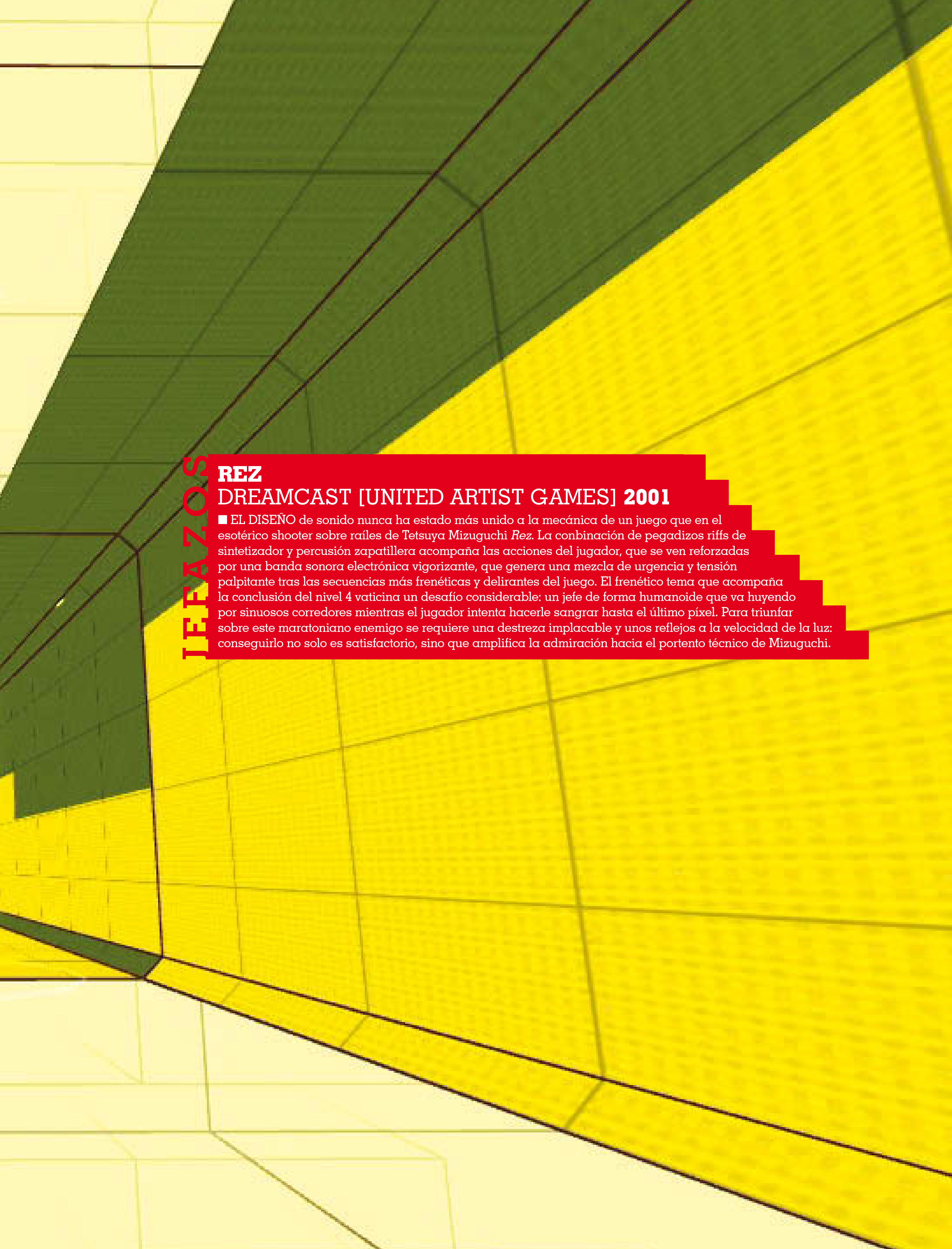


■ *Driver* supuso un tremendo logro técnico para PSone, abriendo camino para la secuela, que permitió a los jugadores salir del coche y enfrentarse a un mundo abierto a pie (más o menos)



■ Edmondson y su equipo homenajearon sin reparos a las películas que inspiraron el juego. Conducir por San Francisco a toda mecha era puro *Bullitt*.


RETRO



JEFAZOS

REZ

DREAMCAST [UNITED ARTIST GAMES] **2001**

■ EL DISEÑO de sonido nunca ha estado más unido a la mecánica de un juego que en el esotérico shooter sobre raíles de Tetsuya Mizuguchi *Rez*. La conbinación de pegadizos riffs de sintetizador y percusión zapatillera acompaña las acciones del jugador, que se ven reforzadas por una banda sonora electrónica vigorizante, que genera una mezcla de urgencia y tensión palpitante tras las secuencias más frenéticas y delirantes del juego. El frenético tema que acompaña la conclusión del nivel 4 vaticina un desafío considerable: un jefe de forma humanoide que va huyendo por sinuosos corredores mientras el jugador intenta hacerle sangrar hasta el último píxel. Para triunfar sobre este maratoniano enemigo se requiere una destreza implacable y unos reflejos a la velocidad de la luz: conseguirlo no solo es satisfactorio, sino que amplifica la admiración hacia el portento técnico de Mizuguchi.

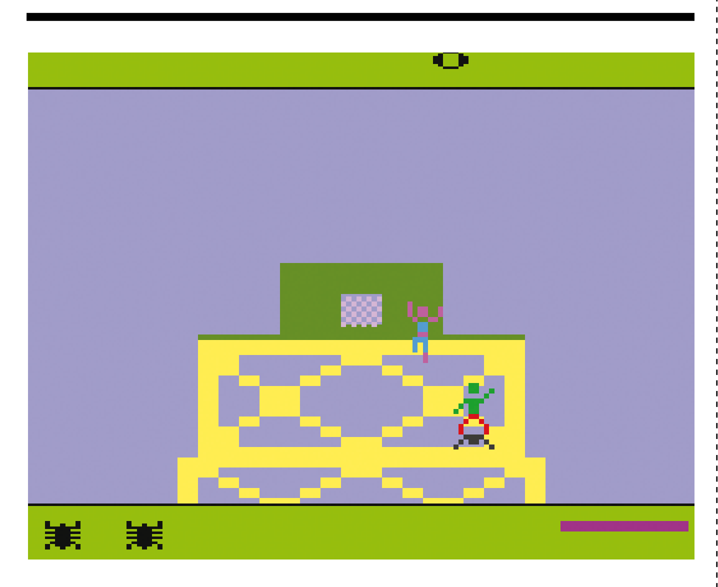


LA GUIA RETRO DE…

SPIDER-MAN

Ahora que la nueva película de Spider-Man está en la gran pantalla, es el mejor momento para revisar sus abundantes aventuras interactivas.

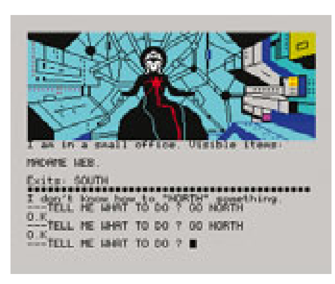
SPIDER-MAN ES uno de los personajes de Marvel más queridos, así que sorprende que haya protagonizado tantos videojuegos desde su debut en Atari 2600 en 1982. Por desgracia, a diferencia de Batman, quizás el otro superhéroe más adaptado al medio, la calidad de sus juegos ha sido muy inferior (sin llegar a los extremos de Superman, también es cierto). Preparaos para balancearos entre unos cuantos bodrios, algunos de ellos ciertamente insólitos. Todos están aquí, junto a unos cuantos títulos que sí merecieron la pena. Los hemos jugado todos y cada uno por vosotros. Al fin y al cabo, con un gran poder…



SPIDER-MAN 1982

PLATAFORMA: ATARI 2600

Todo héroe tiene un comienzo, y el de Spider-Man está en la modesta Atari 2600. Es un pobre comienzo para el trepamuros, con gráficos toscos y poco detallados y controles insufribles. Sí, hay balanceo en redes y escalada de muros, pero también una detección de colisiones impracticable y una mecánica capaz de exasperar al fan más entregado. Desde luego, no es el mejor de los comienzos para nuestro amistoso vecino.



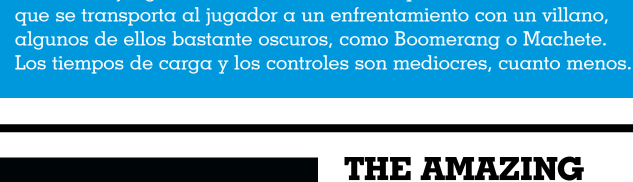


QUESTPROBE FEATURING SPIDER-MAN 1984

LANZAMIENTO: ATARI 2600

El segundo título de Spider-Man fue una aventura de texto del maestro Scott Adams, segundo también de una serie llamada *Questprobe* y que se planeaba que tuviera doce entregas (solo se llegó a tres). *Questprobe: Spider-Man* es una divertidísima aventura gráfica con un párser inteligente, un argumento muy disfrutable y gráficos más que decentes, Los juegos de *Questprobe* se complementaban con una serie de comics que cerró en el tercer número a causa de la quiebra de Adventure International.





SPIDER-MAN AND CAPTAIN AMERICA IN DOCTOR DOOM'S REVENGE 1989

PLATAFORMA: VARIOS

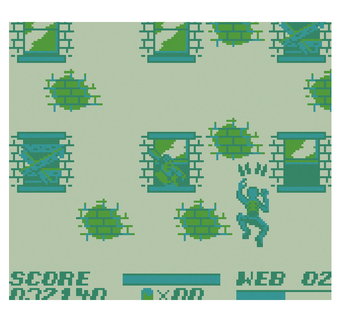
Interesante juego de lucha en el que hay que saltar continuamente del control de Spider-Man al del Capitán América. Durante el juego se van viendo viñetas muy bien diseñadas, hasta que se transporta al jugador a un enfrentamiento con un villano, algunos de ellos bastante oscuros, como Boomerang o Machete. Los tiempos de carga y los controles son mediocres, cuanto menos.

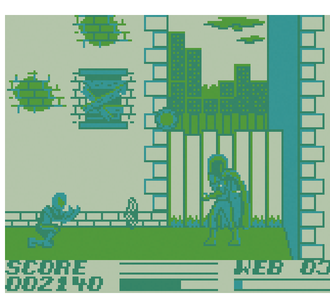


THE AMAZING SPIDER-MAN 1990

PLATAFORMA: VARIAS

Oxford Digital Enterprises se aparta de la acción y pone a Spider-Man a subir y bajar por todo tipo de muros en busca de interruptores. Casi tan excitante como revisar *Spider-Man 3* a la hora de la siesta. Lo mejor: los gráficos minúsculos, que le dan una escala sensacional al juego. Pero esa mecánica…





THE AMAZING SPIDER-MAN 1990

PLATAFORMA: GAME BOY

El primer gran juego de Spider-Man fue obra de Rare. Sprites preciosos y excelentemente animados, controles al fin muy bien ajustados y un musicote funky inolvidable. Lo mejor, sin embargo, es cómo captura la esencia de Spider-Man: encuentros con villanos de primera, desde Mysterio a Rino; múltiples habilidades, como el balanceo y disparo de redes; sentido arácnido; y de guinda, cut-scenes deliciosas.



THE AMAZING SPIDER-MAN 2 1992

PLATAFORMA: GAME BOY

■ Después del éxito del juego de Rare, la compañía LJN puso otro juego del héroe en producción rápidamente. Se encargó de él Bits Studio, pero el resultado fue mucho menos divertido. Los controles son menos precisos y la acción no fluye con tanta alegría como en el juego de Rare. La galería de villanos es estupenda (incluyendo a Matanza), pero al final no deja de ser una aventurilla de acción más.

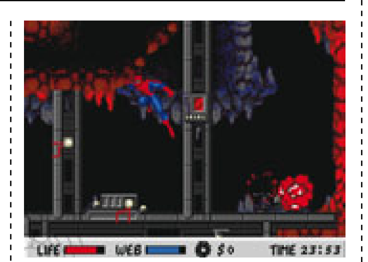
"AL FINAL NO DEJA DE SER UNA AVENTURILLA DE ACCIÓN MÁS"



THE AMAZING SPIDER-MAN 3: INVASION OF THE SPIDER-SLAYERS 1993

PLATAFORMA: GAME BOY

■ Lo más impresionante de esta secuela del juego de Bits Studios es su tremenda variedad. Tan pronto estás dándole una paliza a un caco en skateboard como escalando por las Torres Gemelas o peleando contra siete alienígenas que no habrían desentonado en la película de James Cameron. Los controles siguen siendo algo mediocres, eso sí, y es una auténtica pena.



THE AMAZING SPIDER-MAN VS THE KINGPIN 1990

PLATAFORMA: VARIAS

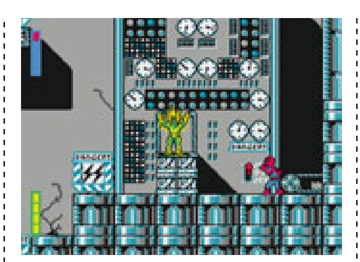
■ Sega se adueñó de la licencia de Spider-Man a principios de los noventa e hizo juegos como este *Kingpin*, una estupenda aventura que destaca por sus graficazos, la variedad de su desarrollo y una tremenda representación de cómo Spider-Man trepa por las paredes. Hay mecánicas de juego muy originales (por ejemplo, hacer fotos a los enemigos y venderlas para conseguir fluido de red) y su única pega es una dificultad excesiva.

SPIDER-MAN: THE VIDEO GAME 1991

PLATAFORMA: ARCADE

■ Sega da lo mejor de sí misma con este estupendo brawler de preciosos gráficos de dibujo animado, soberbios efectos de escalado y más onomatopeyas dibujadas de las asimilables de una sentada. En papeles secundarios, Ojo de Halcón, la Gata Negra y Namor. Algo repetitivo, pero divertidísimo.





SPIDER-MAN: RETURN OF THE SINISTER SIX 1992

PLATAF.: NES, MASTER SYSTEM, GAME GEAR

■ Bits Studios y LJN vuelven con otro juego de Spider-Man que no hará saltar ningún sentido arácnido. Excesivamente difícil, controles indescriptibles y gráficos diminutos (aunque encantadores a su manera), se basa vagamente en una saga comiquera de la época. Terrible.



THE AMAZING SPIDER-MAN VS THE KINGPIN 1993

PLATAFORMA: MEGA CD

■ Le damos su propia entrada a esta versión porque es muy distinta al resto: gráficos muy superiores, efectos de scroll sensacionales y un Spider-Man mucho más rápido. También hay un mapa cenital que permite acceder a los niveles, y puntúan el juego secuencias animadas que construyen una gran atmósfera.

SPIDER-MAN AND THE X-MEN IN ARCADE'S REVENGE 1992

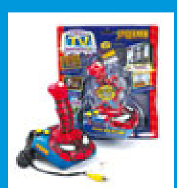
PLATAFORMA: SNES

■ Spider-Man aúna fuerzas con los X-Men en este tontorrón juego de plataformas y acción, y que supone la primera puñalada de Software Creations a la franquicia. Los escenarios ridículos (Lobezno en un mundo de juguete) están justificados a medias, pero como juego de Spidey es mediocre: sus flojos gráficos y el eterno problema de los controles lamentables hacen añorar los juegos de Kingpin.

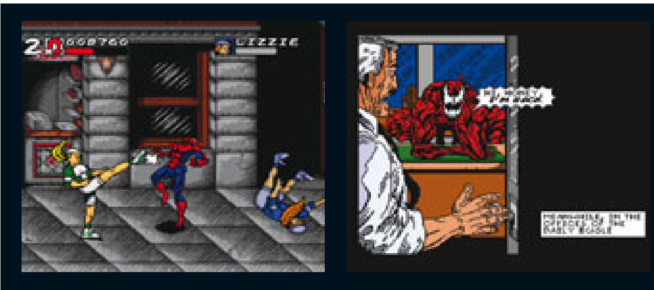


EL ASOMBROSO MERCHANDISING

Aventuras menores en máquinas de segunda



La popularidad de Spider-Man le ha llevado a aparecer en unos cuantos juegos en sistemas insospechados. Tiger lo llevó a una buena cantidad de maquinitas LCD, mientras que utilidades para PC como *Spider-Man Cartoon Maker* permitieron a los fans crear sus propias minipelículas usando clips de la serie animada de los noventa del personaje. Las posibilidades del CD-ROM animaron a Marvel a sacar recopilaciones de comics en ese formato, de Spider-Man y otros personajes. Si compraste alguno de esos discos, ya sabes la utilidad que le has dado en los últimos años: la misma que nosotros. Spidey también ha protagonizado unos cuantos juegos para móvil, la mayoría horrorosos, así como una terrible recopilación de atrocidades arácnidas de JakksTVGames que consistía en un mando muy ortopédico (pero muy decorativo) que se enchufaba directamente a la televisión.



SPIDER-MAN AND VENOM: MAXIMUM CARNAGE 1994

PLATAFORMA: MEGA DRIVE, SNES

Otro juego de acción lateral, esta vez protagonizado por Spidey y Venom. Sigue la línea argumental de la miniserie de comics del mismo nombre, con viñetas animadas que van explicando la acción. El juego es muy completo: los protagonistas tienen una gran variedad de movimientos, y el desarrollo está puntuado por pequeños detalles de buen gusto, como el escalado de edificios en algunos niveles o la posibilidad de trepar por las paredes para esquivar o mejorar los ataques. Incluso hay otros héroes Marvel que funcionan como poderes especiales. La dificultad es algo excesiva, pero es un estupendo juego de su género.

VENOM/SPIDER-MAN: SEPARATION ANXIETY 1995

PLATAF.: MEGA DRIVE, SNES, PC

La secuela de *Maximum Carnage* sigue el mismo esquema que su precedente, pero es mucho menos divertido. El motivo: un nivel de dificultad absurdo y escenarios algo mediocres. Es un buen juego, pero *Maximum Carnage* es muy superior. Lo más destacable son los astronómicos precios que alcanza en eBay.

THE AMAZING SPIDER-MAN: LETHAL FOES 1995

PLATAFORMA: SNES

Aunque posiblemente es el juego arácnido más brillante en el apartado gráfico de una consola de 16 bits, está claro por qué no salió de Japón: controles discutibles, sistema de combate muy flojo y una detección de colisiones horrenda, y que le quitan todo el atractivo. Lo mejor: la caja ilustrada por Paul Mounts, Karl Kesel y Mark Bagley.

SPIDER-MAN 1995

PLATAFORMA: MEGA DRIVE, SNES

Nos gustaría que este juego nos chiflara: está basado en la estupenda serie de animación, tiene una banda sonora inspirada en la del programa de televisión francamente sensacional, salen los Cuatro Fantásticos y jefes como el Lagarto, Kraven, Escorpión y el Duende Verde... pero el resultado es mediocre, un juego de acción y plataformas derivativo y que no hace justicia a la tremenda serie de la que parte.



SPIDER-MAN: WEB OF FIRE 1996

PLATAFORMA: SEGA 32X

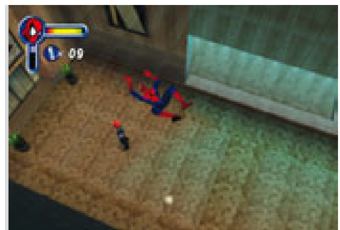
Web Of Fire forma parte de ese terrible periodo de la historia de los videojuegos en el que se pensaba que el futuro estaba en los gráficos digitalizados. Muchos fans de la consola pueden decir que es un buen juego de acción, con una mecánica muy apurada pero... no lo es. Y además, se cotiza a precios disparatados.

SPIDER-MAN (PLAYSTATION) 2000

PLATAFORMA: VARIAS

Primer y sólido arranque de los juegos en 3D de Spider-Man gracias al motor gráfico de los *Tony Hawk's*. Combates muy decentes, niveles variados y cámara frustrante hasta el extremo. El balanceo con redes es fenomenal, así como la idea de los techos transparentes.





SPIDER-MAN 2000

PLATAFORMA: GAME BOY COLOR

Desarrollada por Vicarious Visions, esta aventura portátil es muy inferior a su contrapartida de sobremesa: diseño de niveles espantoso, combate frustrante y controles problemáticos. Los gráficos mejoran otros lanzamientos portátiles, pero carece de la personalidad de los de Rare.





SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO 2001

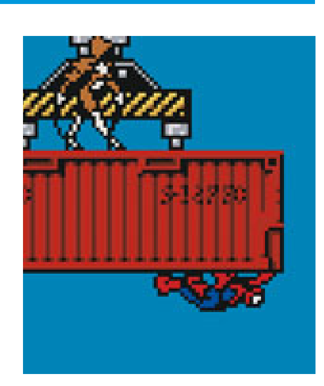
PLATAFORMA: PLAYSTATION

Estupenda secuela de Vicarious Visions que tiene lugar después de lo acontecido en el primer juego. A diferencia de *Spider-Man*, ahora se puede vagar por las calles de Nueva York, y el combate mejora con armas como los proyectiles de red. Por desgracia, los ángulos de cámara frustrantes vuelven con fuerza.

SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX 2001

PLATAF.: GAME BOY COLOR

Una secuela superior a manos de Torus Games. La mecánica se limita a una serie de misiones bastante tontas, pero el ritmo mejora gracias a un Spidey tremendamente ágil. Gráficamente el juego es estupendo, con escenarios y personajes muy coloristas y animaciones impresionantes. Junto al primero, el mejor juego portátil para NIntendo.

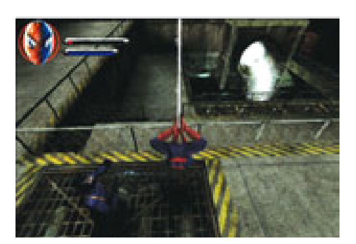


SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE 2001

PLATAFORMA: GAME BOY ADVANCE

■ El primer juego exclusivo de Spider-Man para GBA está a la altura de la plataforma. Vicarious Visions hace olvidar sus pecados para GBC con una aventura llena de acción que funciona perfectamente y a un ritmo encantador. El estilo gráfico es, a ratos, una delicia macabra, y el acento en la exploración y la abundancia de secretos por descubrir, así como el empleo de villanos menores, hacen de este juego una estupenda aportación al catálogo de GBA.







SPIDER-MAN: THE MOVIE 2002

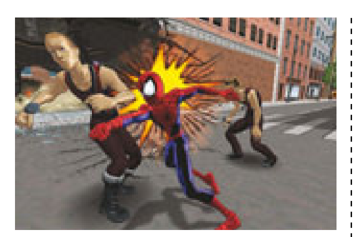
PLATAFORMA: VARIAS

■ Basado en la primera película de Sam Raimi, un interesante juego de Treyarch basado en mecánicas ya planteadas en los juegos de Playstation. Adivina: la cámara sigue siendo un dolor. Pero los gráficos, combate y mecánica general valen la pena.

SPIDER-MAN 2: THE GAME 2004

PLATAFORMA: VARIAS

■ El mejor juego de Spider-Man en 3D jamás desarrollado, insuperado aún hoy, pese a las mejoras tecnológicas. Está ambientado en una versión amplificada de Manhattan, y fusiona las mecánicas típicas de los juegos del héroe con el esquema a lo *GTA* que siempre tiene al jugador ocupado con múltiples misiones. Balanceo con redes muy realista, excelente casting de voces y buenos combates con jefes.



ULTIMATE SPIDER-MAN 2005

PLATAFORMA: VARIAS

■ Otro estupendo juego de acción recordado por sus gloriosos gráficos cel-shading. La historia sigue tanto a Spidey como a Venom, y hay gran variedad de misiones que completar, sobre todo secundarias, desde carreras a encontrar objetos.



SPIDER-MAN: BATTLE FOR NEW YORK 2006

PLATAF.: GAME BOY ADVANCE, NINTENDO DS, MÓVIL

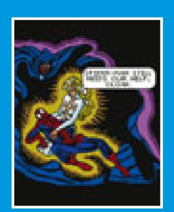
■ Un juego terrible en el que el jugador controla alternativamente al Duende Verde y a Spider-Man. Buenos gráficos, pero misiones muy bobas y controles espantosos.

SPIDER-MAN 3: THE GAME 2007

PLATAFORMA: VARIAS

■ Aunque conserva muchas de las mecánicas estilo *GTA* del juego anterior, no funciona tan bien. El balanceo no está tan cuidado, los gráficos no son tan buenos y el combate es algo torpe. Hay multitud de versiones, pero las de consola de sobremesa son las mejores.





DETRÁS DE LOS NIVELES
ENTREVISTA: THE PICKFORD BROS

Ste y John Pickford nos cuentan cómo se hizo Maximum Carnage

¿Qué tipo de apoyo recibisteis por parte de Marvel? ¿Exigieron cambios específicos?

Ste: No recuerdo ningún tipo de contacto con Marvel. Nosotros hacíamos el juego para Acclaim, así que respondíamos ante ellos. No tenían intención de enviarnos a Nueva York, y dudo que nadie en Marvel quisiera volar hasta Manchester para vernos. ¿Apoyo? Creo que nos enviaron una copia del cómic en el el que se basaba el juego, y eso fue todo.

¿Por qué usasteis temas heavy en los enfrentamientos con los jefes enemigos?

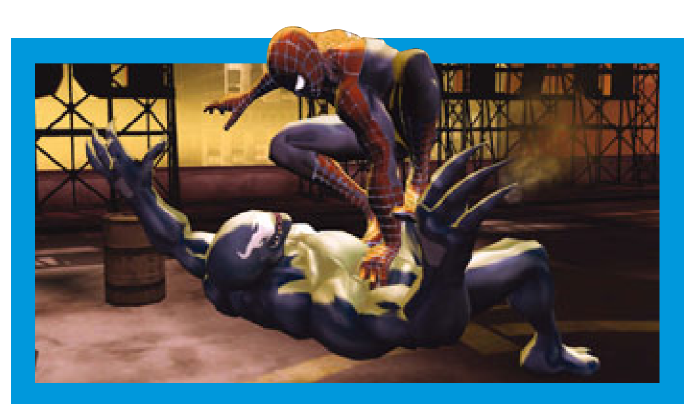
Ste: [Gruñe] Fue una imposición de Acclaim. Habían contratado a Green Jellÿ para que hicieran un tema para el juego, que era horrible. Todo lo que nos dieron fue una grabación del tema, pero como el juego era de cartucho, no podíamos poner el tema tal cual, como habríamos hecho en un CD de Playstation. El músico del juego, Chris Jojo, pasó una buena temporada intentando convertir el tema en chipmusic. Creo que el resultado sonaba mejor que el original. Así que Chris tuvo que hacer el resto de la banda sonora de ese estilo. Cada uno de los temas originales de Chris eran superiores al tema de Green Jellÿ, que acabó siendo el peor tema del juego. Después de todo ese trabajo, la portada y carteles del juego llevaban el slogan 'música de Green Jellÿ'. Le sentó como una auténtica patada en la entrepierna: todo el trabajo había sido suyo.

¿Cuál fue el mayor desafío técnico al que os enfrentasteis?

John: No programé el juego, pero por lo que recuerdo, el mayor problema fue embutir las animaciones en el cartucho.

¿Por qué las *magias* eran otros personajes Marvel?

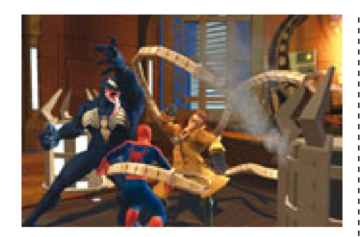
John: No habría sido práctico incluir a varios personajes jugables, así que se nos ocurrió usar a personajes adicionales como bombas. Aparecerían, ayudarían al jugador y se largarían por donde habían venido. Como solo tenían que hacer una acción, podían mantener el gasto de memoria al mínimo.



SPIDER-MAN Y SUS AMIGOS

Los muchos papeles secundarios del Trepamuros

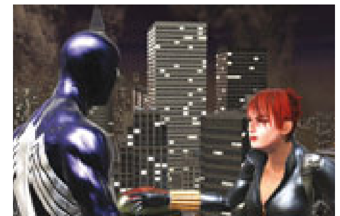
Además de todos los juegos que hemos mencionado, Spidey es también un personaje jugable en muchos otros lanzamientos. Los más notables son los juegos de lucha uno contra uno de Capcom, donde combate junto a otros héroes de Marvel y Capcom, así como en el MMORPG *Marvel Heroes*, el juego de Facebook *Marvel: Avengers Alliance* y el infantil *Marvel Super Hero Squad*. Entre otros muchos títulos, se ha dejado ver en el excelente *Lego Marvel Super Heroes*. Es posiblemente el personaje de comic más prolífico de la historia del medio, lo que demuestra su popularidad.



SPIDER-MAN: AMIGO O ENEMIGO 2007

PLATAFORMA: VARIAS

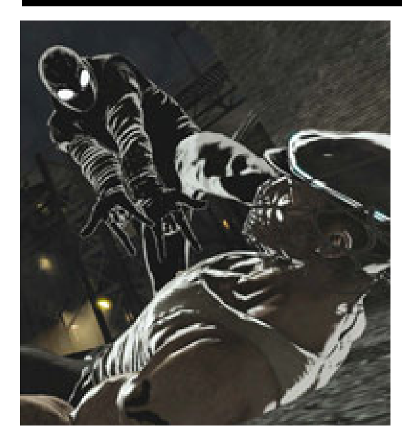
■ Spidey se alía con héroes y supervillanos que van siendo derrotados. Como concepto funciona, pero el resultado no es muy bueno por culpa, como siempre, de controles, cámara y mecánica. Una pena.



SPIDER-MAN: EL REINO DE LAS SOMBRAS 2008

PLATAFORMA: VARIAS

■ Más violento que juegos anteriores de Spider-Man, pero por lo demás, muy similar a juegos 3D precedentes. Buen sistema de balanceo, combates flojos y un interesante esquema de elecciones y consecuencias



SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS 2010

PLATAF.: VARIAS

■ Posiblemente, el juego de Spider-Man más divertido para sistemas actuales. Protagonistas: cuatro Spider-Men, cada uno de su propio universo y con sistemas propios de control y combate, y con incursiones ocasionales a primera persona. Muy buen doblaje.



SPIDER-MAN: EDGE OF TIME 2011

PLATAFORMA: VARIAS

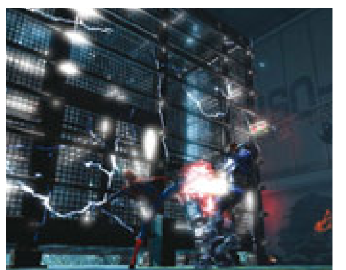
■ Después del estupendo *Shattered Dimensions*, Beenox es incapaz de continuar por el buen camino, y desarrolla una tonta historia de viajes en el tiempo y una mecánica basada en causas y efectos y mucho peor de lo que suena. Solo hay dos héroes (el original y el de 2099) y la mecánica hace aguas por cierta pereza en la construcción del juego.



THE AMAZING SPIDER-MAN 2012

PLATAFORMA: VARIAS

■ El típico caso de identidad superheroica confusa: Beenox piensa aquí que está haciendo un *Arkham*. Y aunque el resultado no está a la altura de los juegazos de Rocksteady, sí que es una estupenda aventura en mundo abierto que cuenta sucesos acontecidos unos meses después de los hechos de la película. Algo facilón, pero es un digno juego de Spider-Man sin más complicaciones





THE AMAZING SPIDER-MAN 2 2014

PLATAFORMA: VARIAS

■ No se sabe demasiado acerca de esta secuela que prepara Beenox más allá de que incluirá una mecánica de moral tipo 'Héroe o amenaza' que a saber cómo encajará con el esquema típico de Spider-Man. El argumento se distanciará de la película recién estrenada.



ROMPE MOLDES

COUNTER-STRIKE

Lanzamiento: 1999 **Compañía:** Sierra **Desarrolladores:** Minh 'Gooseman' Le, Jess Cliffe **Plataforma:** PC



El año pasado, Valve lanzó la última iteración de Counter-Strike, Global Offensive. Fue el segundo (y más exitoso) intento de llevar el shooter a consolas.

Un mod de HalfLife convertido en fenómeno multijugador que no solo se convirtió en éxito masivo sino que definió el género para una generación.

LA PROLIFERACIÓN DE mods a finales de los noventa destapó una escena de creatividad independiente, un espíritu entonces naciente que ha acabado convirtiéndose en el próspero clima de desarrollo indie. Aquellas inventivas modificaciones hechas por los propios jugadores abarcaban de simples ajustes en las mecánicas a completas transformaciones de gráficos y diseño, a veces dando pie a juegos tan populares como el ADN original que las inspiraba.

Muchos mods de éxito han obtenido reconocimiento masivo, pero conforme el fenómeno creció de tamaño, Valve cogió el toro por los cuernos y animó a los desarrolladores a manipular sus diseños originales. Minh 'Gooseman' Le y Jess Cliffe eran solo un par de estudiantes cuando comenzaron a trabajar en *Counter-Strike*, dedicando más tiempo al código del juego que a sus propias obligaciones. El abandono de sus estudios les compensó, desde luego: vendieron el resultado a Valve, trabajaron mano a mano con el estudio y crearon uno de los FPS más influyentes de todos los tiempos.

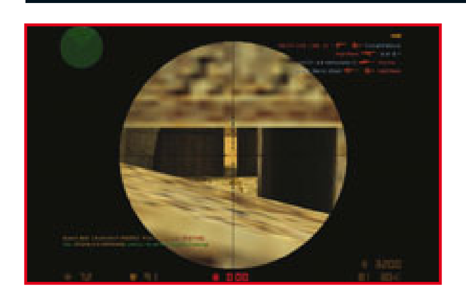
Lanzado en 1999, cuando el multijugador por Internet estaba todavía en estado embrionario, *Counter-Strike* era la antítesis de la matanza incesante y el ritmo infatigable de *Quake* o *Unreal Tournament*. La alternativa que ofrecía era la de poner al mismo nivel planificación cuidadosa de los ataques, trabajo en equipo y reflejos sobrehumanos (por aquel entonces entendidos de forma particular por culpa los modems y las conexiones prehistóricas, también enemigos ciertamente implacables). *Counter-Strike* exigía una mentalidad completamente diferente para aproximarse a un género al borde de la revolución.

En parte era debido al sistema que dio una forma completamente nueva al *respawn*. Ahora ya no convenía ir a lo loco por los mapas repartiendo plomo y sin importar el número de veces que se muriera; la muerte implicaba varios minutos de espera hasta la siguiente ronda, y ponía en serio peligro las posibilidades de éxito de tu equipo. *Counter-Strike* exigía al jugador un enfoque previamente ausente de un género en el que lo más importante era la velocidad, y lo hizo sin poner en peligro lo que había hecho al género tan exitoso.

Esto dio pie a una aproximación hasta el momento inaudita al trabajo en equipo. Por ejemplo, quedó

MOMENTOS ASESINOS

COUNTER-STRIKE ESTÁ LLENO DE MOMENTAZOS, PERO HAY ALGUNOS ESPECIALMENTE MEMORABLES PARA EL VETERANO



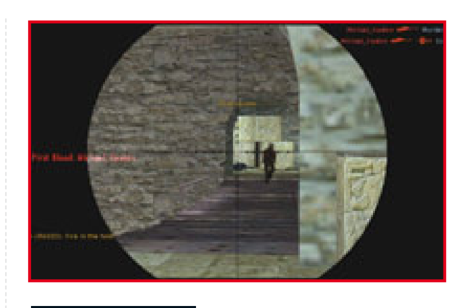
MUERTE A CUCHILLO

★ La muerte con cuchillo es una de las maniobras más peliagudas que se pueden efectuar en un campo de batalla de cinco contra cinco. Hay cierta malsana gratificación en la puñalada trapera, pero lo que realmente satisface es una pelea frente a frente a cuchilladas. Un auténtico rito de paso.



BUSCA LA VENTAJA

★ Los primeros segundos de cualquier partida de *CS* son una loca búsqueda de la perfecta posición con ventaja. Por ejemplo, en el mapa de_dust2 los terroristas pueden armarse con el rifle de francotirador y apostarse en el pequeño hueco junto a las puertas para pillar desprevenidos a los contraterroristas.



EL PUENTE

★ El diseño del mapa de_aztec es una de las creaciones más soberbias de *Counter-Strike*. Su cima es sin duda el puente que conecta un extremo del mapa con otra. Un pasillo claustrofóbico, brillante testamento de las virtudes que ponen a *Counter-Strike* muy por encima de sus competidores.

claro que la comunicación entre los jugadores era esencial para vencer. También quedó claro que no podías confiar en extraños. Los clanes se convirtieron en un componente integral en la experiencia *Counter-Strike*. El entrenamiento se compensaba con el orgullo de triunfar en torneos y eventos LAN. *Counter-Strike* se convirtió tanto en una competición como en un juego, y abrió camino a la popularidad actual de los e-sports, portales dedicados y retransmisiones de partidas por streaming. Todo ello no existiría hoy sin *Counter-Strike* y la dinámica interacción de su comunidad.

■■■ Pero por encima de todo, *Counter-Strike* es algo más que una mera creación de un par de fans, ya que generó una comunidad que contribuyó a que el juego siguiera vivo, con mapas y modos creados por usuarios muy populares, y que llegaron a empequeñecer los logros del equipo original. El juego proveyó a los jugadores de una plataforma creativa accesible: un lugar donde los aspirantes a desarrolladores podían ir haciendo callo en lo que acabaría convirtiéndose en un género predominante en el medio en los años venideros.

COUNTER-STRIKE EXIGÍA AL JUGADOR QUE CAMBIARA LA MENTALIDAD EN UN GÉNERO QUE ESTABA AL BORDE DE LA REVOLUCIÓN

DATOS CLAVE

■ Los creadores Minh Le y Jess Cliffe fueron contratados por Valve después del lanzamiento del mod para que ayudaran a desarrollar una versión comercial completa.

■ Debido a las abundantes trampas en los servidores de *Counter-Strike*, Valve implementó el VAC (Valve Anti-Cheat), que detectaba hacks de los jugadores y los expulsaba permanentemente.

■ *Counter-Strike* ha disfrutado de varias secuelas, incluyendo el anodino *Condition Zero*, el reciente y enfocado a consolas *Global Offensive* y dos adaptaciones centradas en el mercado asiático.

Counter-Strike llegó en un momento clave para la industria, cuando los jugadores comenzaban a ver el juego online como una arena competitiva. Los puntos fuertes del juego quedan demostrados con el hecho de que la primera versión comercial del juego (denominada 1.6 a causa del anticuado sistema de parches de la época) es jugada hoy día a pesar de las posteriores secuelas. No posee el exhibicionismo gráfico de su sucesor *Source*, ni sus efectos están tan pulidos como en la reciente contrapartida para consolas, pero tiene una accesibilidad que lo hace extremadamente adictivo.

Es difícil imaginar el género de los *first-person shooter* sin tener en cuenta todo lo que le ha aportado *Counter-Strike*. Estableció una serie de bases fundamentales y le inyectó un delicado equilibrio que aún hoy se puede encontrar en cualquier gran franquicia FPS. No solo eso, sino que además fue la propia comunidad de jugadores la que afinó la fórmula lanzando modos de juego alternativos, muchos integrados en lo que también se ha convertido en un componente básico del género en años recientes: la suma de puntos de experiencia que otorgan *perks* y habilidades.

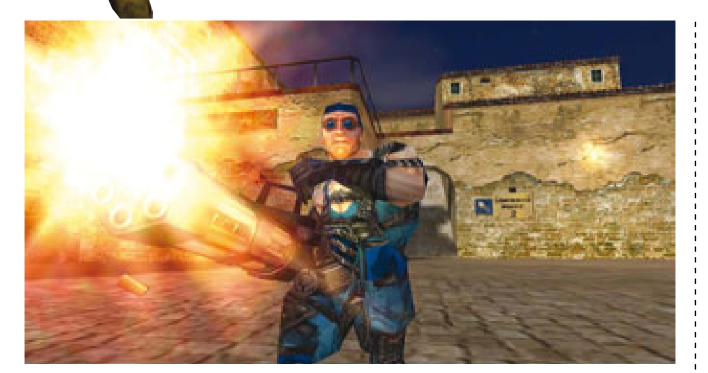
Independientemente de si eso influyó o no en *Battlefield* o *Call Of Duty*, lo que resulta innegable es que *Counter-Strike* llegó primero, y no solo eso: si visión original aguanta el paso del tiempo como uno de los mejores *shooters* en los que puedes invertir tu tiempo. Ayudó a redefinir un género, estableció una próspera comunidad de usuarios que generaban contenido y acabaría ejerciendo una indiscutible influencia en algunas de las franquicias más importantes de la historia del videojuego. Pero por encima de todo, es aún hoy un juego que miles de personas juegan a diario. Y no por nostalgia, sino porque sigue estando a la altura de lo que se pide a los título actuales.



ROMPE MOLDES

DENTRO DEL MUNDO MOD

SELECCIONAMOS LOS MODS DE HAL-FIFE MÁS CREATIVOS Y DIVERTIDOS QUE SE HAN LANZADO A LO LARGO DE LOS ÚLTIMOS AÑOS



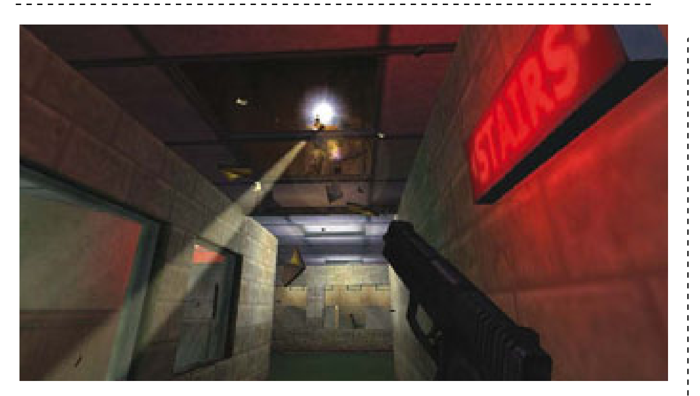
TEAM FORTRESS CLASSIC

■ TAN POPULAR COMO *Counter-Strike*, comenzó siendo un popular mod de *Quake* antes de pasar a alimentarse del motor de *Half-Life*. *Team Fortress* introduce un sistema de clases donde los jugadores deben trabajar juntos para completar objetivos. El impacto de *Team Fortress* fue similar al de *Counter-Strike*, alcanzando un nivel de popularidad estratosférica que ha influido tremendamente en el género.



DAY OF DEFEAT

■ OTRO MOD QUE acabó teniendo un lanzamiento comercial. *Day Of Defeat* sigue siendo uno de los mejores shooters ambientados en la Segunda Guerra Mundial que ha tenido el público pecero gracias a su mapeado monstruoso, inspirado en batallas reales y con objetivos basados en hechos históricos. Hace un trabajo admirable de inmersión y ambientación, y ha tenido una versión *Source* de escaso impacto.



HALF-LIFE INVASION

■ UN MOD PARA un solo jugador desarrollado en Francia y que propone una continuación a los eventos de *Half-Life*. Recupera la historia cuando Gordon Freeman se encuentra con G-man y lanza al físico experto en el manejo de barras de hierro a recorrer laboratorios clandestinos para volver a salvar el mundo. Tiene unos cuantos giros interesantes (incluyendo cápsulas espaciales y teletransporte) y un arma nueva, casera e icónica.



RICOCHET

■ INSPIRADO EN EL juego de frisbee mortal y fosforito de *Tron*, *Ricochet* es una satisfactoria experiencia multijugador que se ha acabado ganando una popularidad de culto. El concepto esencial es extremadamente sencillo: derribar al adversario de su plataforma flotante, usando tanto el disco como el escenario. Un juego sencillo, frenético y que propone un ingenioso giro para el modo deathmatch tradicional.



SVEN-COOP

■ SVEN-COOP PUEDE considerarse casi un precursor de *Left 4 Dead*. Los jugadores tienen que trabajar juntos para matar oleadas de enemigos controladas por la IA y moverse por cada nivel trabajando juntos para solucionar puzles. No estaba pulido del todo, pero *SVEN-COOP* tiene un encanto muy particular, y hubo una época en la que sus servidores estaban a rebosar.



THEY HUNGER

■ CENTRADO EN SU terrorífica historia para un solo jugador, *They Hunger* está ambientado en los años cincuenta, donde das vida a un escritor que se acaba de mudar a una pequeña localidad en busca de inspiración, a lo Alan Wake. Cuando comienza el apocalipsis zombi, deberás implicarte en la ajetreada tarea de llenar de plomo algunos cerebros de muertos.



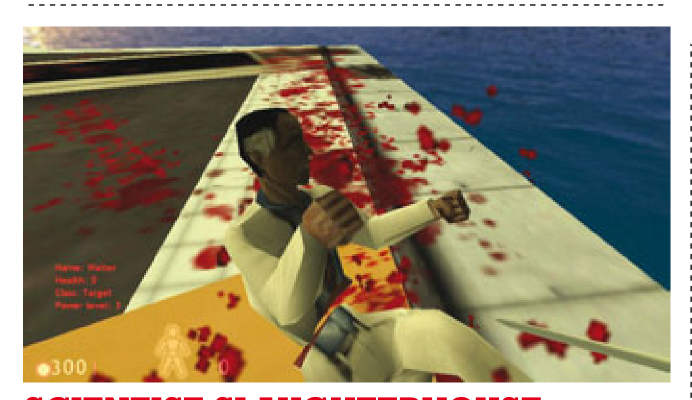
THE SPECIALISTS

■ LOS NOVENTA: LA época de *Matrix*, John Woo, Michael Bay y decenas de juegos que intentaban replicarlos en PC. *The Specialists* lo hace estupendamente con secuencias de acción trepidantes, *bullet time* y recompensas por combos rebosantes de masacres y acrobacias temerarias. *Counter-Strike* escribió con letras doradas en el libro de los FPS tácticos online. *The Specialists* cogió el libro, hizo un chiste, le puso un explosivo y se fue andando a cámara lenta.



NATURAL SELECTION

■ OTRO FPS ONLINE: *Natural Selection* combinó el género con la estrategia en tiempo real, lanzando oleadas de aliens contra escuadrones de marines en una serie de campos de batalla futuristas, con los jugadores pudiendo asumir el control de distintos personajes para completar diversos objetivos. Uno de esos personajes, el Comandante Marine, permitía adoptar una perspectiva cenital para dar órdenes a los grupos de marines.



SCIENTIST SLAUGHTERHOUSE

■ EN MUCHOS SENTIDOS, *Scientist Slaughterhouse* tiene mucho en común con *Garry's Mod*. Ambos usan las físicas del motor nativo para dejar al jugador que experimente y haga el idiota en un entorno sandbox. *Scientist Slaughterhouse* tiene, sin embargo, una estructura algo más consistente, con un Gordon Freeman que tiene que masacrar científicos con inventos cada vez más estrafalarios y técnicas de ejecución más locas.



CHEMICAL EXISTENCE

■ OTRA CONVERSIÓN TOTAL de *Half-Life*, una atmosférica aventura para un jugador que puede presumir de un guión con sustancia y un buen arsenal con el que experimentar. Desarrollado originariamente como un mod de *Quake II*, el equipo de desarrollo trabajó en *Chemical Existence* tres años completos. Valió la pena: es un shooter rápido e inteligente, con enemigos mutantes en un mundo de colores viscosos.



ENTREVISTA

LORNE LANNING

"Sígueme", decía el protagonista de Oddworld, Abe. Y vaya si lo hicimos. Lorne Lanning nos cuenta cómo decidió poner su particular visión artística al servicio de los juegos.

Cuando games™ habló con Lorne Lanning allá por 2006 acerca del primer *Oddworld*, nos dijo que el protagonista del juego, Abe, estaba "muy inspirado en los trabajadores del Tercer Mundo sin voz, y sometidos a la expansión de la globalización". Cuidado ahí. Porque Lanning no es un diseñador de videojuegos habitual. Fundó Oddworld Inhabitants con el productor Sherry McKenna en 1994, y crearon a lo largo de once años cuatro juegos aclamados por crítica y público, partiendo de un juego en 2D para la 3D-céntrica Playstation en 1997. Lanning dejó los juegos en 2005, pero volvió unos años después, con unos cuantos remakes de los juegos de *Oddworld* bajo el brazo gracias al estudio independiente Just Add Water. Uno de ellos, *Oddworld: New 'n' Tasty!*, sale este año. Lanning nos pone al día de sus inquietudes.

¿Qué te llevó a dedicarte a hacer videojuegos?

Siempre me dediqué al lado más artístico del diseño, y aunque estudié algo de programación en el instituto, nunca me gustó el código. Estudié cómo programar por las mismas razones por las que estudié diseño de sonido. Sabía que me sería útil saber cómo interactuar con ingenieros y técnicos en proyectos futuros en los que me embarcaría. Mi pasión principal siempre ha sido la investigación. Esta me inspirado en la construcción de historias, desarrollo de personajes y soluciones de diseño. He usado el material de áreas en las que he investigado para reinterpretar mis descubrimientos en mitologías modernas.

¿A qué te gustaba jugar?

Tenía un trabajillo como repartidor de periódicos con el que tenía que hacer rutas a las cinco de la mañana en los fríos inviernos de Nueva Inglaterra. Eso fue antes de las consolas de Atari y Nintendo; todo lo que teníamos eran máquinas recreativas en gasolineras, heladerías, restaurantes... esos eran también los sitios donde hacía paradas en el reparto para calentarme y secarme. Me pagaban en monedas de veinticinco centavos, y muchas de ellas acababan en las recreativas, donde intentaba dejar marcadas mis tres iniciales en las tablas de puntuaciones, en juegos como *Grand Prix*, *Tank Command*, *Asteroids*, *Defender*, *Joust*. Cuando llegaron las consolas, yo seguía prefiriendo los arcades. Aún hoy creo que *Resogun* resume perfectamente mi amor por aquellos clásicos del arcade

NO PRACTICABA DEPORTE PORQUE MIS PADRES NO QUERÍAN PAGAR FACTURAS MÉDICAS POR HUESOS FRACTURADOS

¿Qué te fascinaba de los juegos?

Creo que eran una forma de ser bueno en algo, obtener cierto reconocimiento con ello, y que además fuera divertido. Era un chico bastante competitivo, pero no

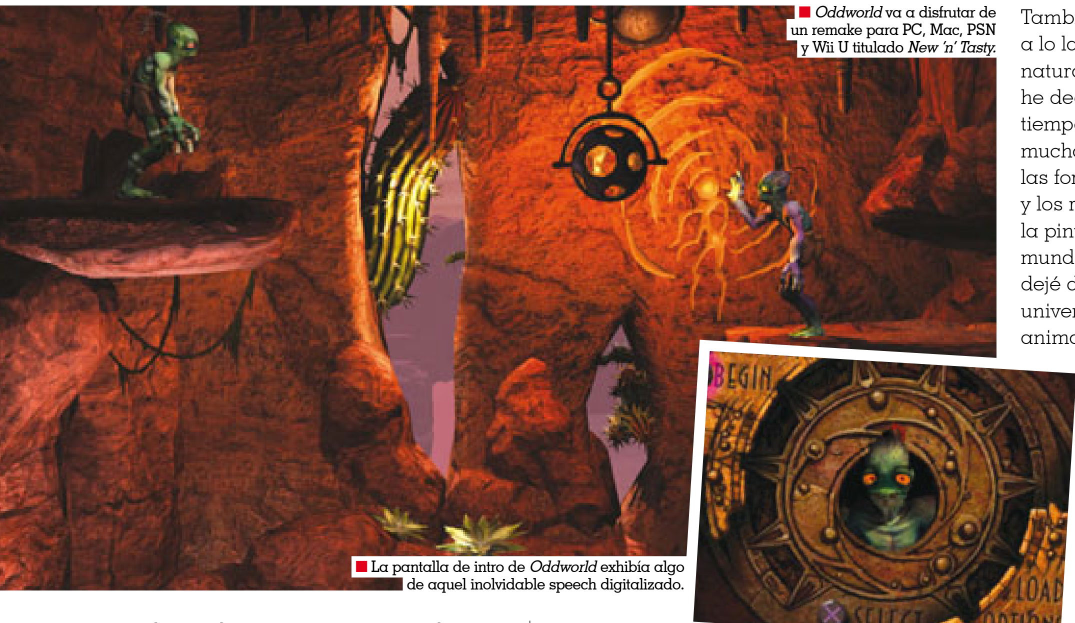


La versión remozada de *Munch's Oddysee*, obra de Just Add Water.

COMENTARIOS DEL DESARROLLADOR

"Antes de conocer a Lorne en 2009 yo ya sabía que tiende a centrarse enormemente en aquello en lo que sea que esté trabajando, solo por la atención al detalle que demuestran los cuatro títulos de *Oddworld* lanzados hasta la fecha. Desde entonces no solo se ha convertido en un gran colega, sino también en un buen amigo, y mi percepción sobre él durante todos estos años se ha ido especificando. Es un director extraordinario, atiende a todos los aspectos de la producción de los juegos de los que se encarga. Durante estos años debemos haber pasado unas veinte horas conduciendo por California hablando de ideas para juegos y modelos de negocio. Lorne es único y la industria tiene mucha suerte de contar con alguien como él."

STEWART GILRAY, FUNDADOR DE JUST ADD WATER



■ *Oddworld* va a disfrutar de un remake para PC, Mac, PSN y Wii U titulado *New 'n' Tasty*.

■ La pantalla de intro de *Oddworld* exhibía algo de aquel inolvidable speech digitalizado.

hacía deporte porque mis padres no querían pagar facturas médicas por huesos fracturados y dientes rotos. Tan pronto como aprendí a andar empecé a hacer cosas peligrosas, y siempre tenía heridas, huesos rotos, contusiones y cosas similares. Las máquinas recreativas eran un sitio donde las victorias quedaban reflejadas en público.

Estudiaste fotografía a ilustración publicitaria. ¿En qué te influyó?
El principal valor que saqué de todo ello es el de aprender a ver no lo que crees que estás viendo, sino lo que realmente está frante a ti. Aprendí, y luego he descubierto que es cierto, que la fotografía realista te da una forma de mirar que luego se ha revelado como tremendamente útil en muchos aspectos de la vida. Tienes que entrenar muy duro para dejar atrás tu mente lógica (la mitad izquierda del cerebro) y para ver la realidad frente a tus ojos, es decir, recibir con más claridad las percepciones de la mitad derecha del cerebro. La mitad izquierda no ve con claridad, la derecha sí. Es la mitad izquierda la que está contaminada con ideas preconcebidas y presunciones. En el fotorrealismo, además del proceso químico y el aprendizaje técnico se descubre el comportamiento real y físico de la luz y la atmósfera, y cómo repercuten en la materia. El fotorrealismo enseña que la mayoría de la gente no ve la realidad, sino asunciones simbólicas de lo que creen que es la realidad. Y en ningún sitio se ve tan clara la diferencia entre percepción e ilusión como en el acercamiento de alguien al fotorrealismo.

■ Pobre Abe. Solo quiere algo de tranquilidad.

¿Qué te enseñó todo ello?
Hizo que valorara enormemente la disciplina que se requiere y los beneficios que aporta el ver el mundo a través de la mitad derecha del cerebro. La vida recibe una serie de beneficios que van mucho más allá de, por ejemplo, la suma de habilidad y talento que se precisa para pintar un cuadro. Si tiene un lado negativo, supongo que consiste en que contemplas el mundo de forma distinta a como lo hace el resto de la gente, lo que te puede aislar y llevarte a una percepción solitaria. Pero creo que también ayuda a comprender el entendimiento más profundo a través del chamanismo que culturas indígenas han desarrollado para beneficiar a sus sociedades. Algo que las culturas occidentales necesitan desesperadamente.

¿Hace mucho que te interesa la animación?
Tengo una titulación oficial relacionada con gráficos en movimiento, que de forma no oficial complementé con estudios sobre animación en el California Institute of the Arts, también conocido como la otra CIA [risas].

También he pasado muchísimo tiempo a lo largo de mi vida observando la naturaleza. Me resulta muy cercana, le he dedicado una tremenda cantidad de tiempo. Ahí he encontrado respuestas a muchas cosas, siempre me han fascinado las formas que toma la vida, los patrones y los ritmos. Cuando me di cuenta de que la pintura podía llevarme a la creación de mundos virtuales y personajes animados dejé de pintar en Nueva York y volví a la universidad en California para aprender animación y efectos cinematográficos.
Conseguí que confluyeran pasiones mías de toda la vida cuando descubrí que podía ser animador.

Tras conocer a Sherry McKenna, fundaste Oddworld Inhabitants en 1994. ¿Por qué te pasaste a los videojuegos?
Era el único sitio donde podía hacer tres cosas que me interesaban. Primero, contar historias con libertad creativa. Segundo, hacerlo a través de CGI en 3D. Y tercero, podía controlar el destino de esas historias siendo propietario de las IPs, como habían hecho antes Disney, Lucas, Henson o Dr. Seuss.

¿De dónde sacaste la idea para la historia de Abe en Oddworld?
El trasfondo nació de la reflexión profunda acerca del lado oscuro de las prácticas globalizadoras, que yo he presenciado de primera mano cómo destruyen nuestros ecosistemas naturales, los mismos que yo he aprendido a amar y respetar. Criaturas esclavizadas y explotadas procedentes del todo el mundo son la inspiración para los distintos personajes.

¿Querías crear un mundo alienígena creíble y consistente?
Nunca me he considerado un creador de mundos extraterrestres. Más bien me he visto disfrazando a nuestro mundo de otro alienígena para que la transformación sea más digerible.



No somos los únicos colgados por una nueva aventura.

¿Por qué hicisteis *Oddworld* en 2D?
Queríamos centrarnos más en el detallismo gráfico y en cuidar la animación. Queríamos personajes más vivos que atravesaran mundos más ricos e interesantes. Eran los tiempos de PSone y tuvimos que decidir entre usar bitmaps o 3D a tiempo real. Esta última daba un aspecto de CGI cutre al juego, aún siendo la mayor capacidad gráfica del momento.

Pusiste voces en *Oddworld*. ¿Estás familiarizado con el trabajo de actor de doblaje?
Solo en la ducha y por mi tendencia natural a hacer el idiota. Pero cuando era pequeño me encantaba hacer efectos de sonido con la voz, imitar sonidos de mi alrededor. Sobre todo cuando obtenía respuesta. Siendo un crío me pasaba horas en precipicios y ríos teniendo conversaciones con animales salvajes. Y luego estaban las sirenas. De policía, de bomberos, alarmas... eran alucinantes para un niño de cuatro años, lograba desquiciar a mi madre imitándolas. Podía replicar cualquier sonido de sirena a cualquier nivel de decibelios. Pero con la adolescencia mi voz cambió y toda esa habilidad se redujo. Pero con cinco años, era buenísimo. Podía hacer que cualquier conductor tuviera un infarto, adultos confiados eran como marionetas en mis manos. Era un superpoder alucinante. Probablemente, el único que he tenido. Lo echo mucho de menos.

¿Qué prefieres, diseñar o guionizar?
En mi mente, escribir siempre ha sido una expresión técnica del diseño. Una herramienta distinta. Suelo acercarme a la escritura de guiones como diseñador. A menudo hago enfurecer a los escritores que prefieren una aproximación más literaria. Prefiero crear sistemas, y entonces adornarlos con palabras. Comienzo con mapas mentales. Diseño historias y desarrollo personajes a un nivel gráfico, estructurado de forma mental. Las palabras entran en juego luego, cuando la estructura de la historia y sus arcos se ha resuelto en una línea de tiempo. Solo entonces me pongo a escribir propiamente. Es más similar a cómo el ADN contiene las instrucciones para construir un cuerpo. Construyo el esquema primero, y luego fabrico el cuerpo con palabras

¿Cuánta gente trabajó en el primer juego?
Unas cincuenta.

NO ME INTERESABAN LOS JUEGOS ANTES DE LOS 32 BITS PORQUE BUSCABA ALTA FIDELIDAD EN EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN

Llegó a crecer mucho la compañía?
En su mejor momento tuvo como ochenta empleados.

¿Cómo era trabajar en esos juegos?
Brutal, con curvas de aprendizaje muy densas llenas de lecciones invaluables. No tiene precio, pero es una experiencia difícil.

¿Quedasteis satisfechos con la recepción que tuvo el juego?
Absolutamente, aunque no tanto con otras cuestiones que sucedieron de forma simultánea. La cadena de distribución es un terreno complicado cuando entras en el mercado internacional. Obtienes ganancias en unas áreas y pérdidas en otras.

***Oddworld* coincidió con el lanzamiento de PlayStation. ¿Fue deliberado?**
Fue deliberada la decisión de centrarse en el CD-ROM como soporte para aprovechar su extraordinaria capacidad de memoria y vídeo. En 1994 estaba claro que PSone iba a ser la plataforma a tener en cuenta en el futuro, y teníamos grandes esperanzas en su éxito.



La estratosférica dificultad de los *Oddworld* no afectó en nada a su indiscutible encanto.


Stranger's Wrath 2 sigue siendo una interesante posibilidad.

¿Habría funcionado *Oddworld* en sistemas más antiguos?
Habría sido distinto, ya que la plataforma habría sido distinta. Básicamente, yo no estaba interesado en el diseño de juegos anterior a los 32 bits, porque buscaba alta fidelidad en el diseño de produccí´n. Los gráficos de 8 y 16 bits no me interesaban como creador, aunque me gustaran los juegos. Como desarrollador, el medio no me resultó interesante hasta los 32 bits. Pero es que yo estaba jugando a simuladores militares con 3D en tiempo real en red mientras otros jugaban a la 'nueva' NES. Así que yo tenía una visión distinta acerca de dónde llegarían en algún momento las consolas.

En 2008 volviste a los juegos. ¿Por qué?
Los juegos comenzaron a ser distribuidos por Steam y otras plataformas digitales, lo que supuso independiencia de las grandes compañías y sus horribles obligaciones de publicación que nos han estado sometiendo durante años, y de los que me acabé cansando. Todo este tiempo he estado más centrado en la autoedición de nuestros juegos en distintas plataformas, más que en el diseño. Esto nos ha permitido desarrollar la capacidad de financiar nuevo contenido, pero lo hemos tenido que hacer con cautela, y solo ahora estoy volviendo al diseño y el desarrollo de material que aún no hemos desvelado.

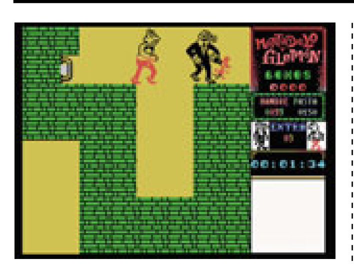
¿De qué juego tienes mejor recuerdo?
Stranger's Wrath. Creo que fue el primer juego que realmente disfruté desarrrollando. Era brutal y tenía cientos de desafíos, el equipo de desarrollo era extraordinario, y conseguimos mucho en relativamente poco tiempo. Lo pusimos en pie por unos catorce millones de dólares: hicimos mucho más de lo que una gran compañía habría conseguido con cincuenta o sesenta millones.

Durante estos años has prometido muchos otros juegos. ¿Qué pasó con ellos?
Son juegos que nos habría gustado desarrollar, o que se estaban haciendo y se cancelaron. Estas cosas pasan, pero al menos ahora sabemos en qué momento no hablar de ello.



LA GUÍA RETRO DE... MORTADELO Y FILEMON

El futuro estreno de una nueva película de Mortadelo y Filemón nos da la excusa perfecta para revisar las aventuras interactivas de los dos agentes secretos a causa de los cuales nunca nos pareció razonable pensar que en España pudiera haber un Servicio de Inteligencia en condiciones.



MORTADELO Y FILEMÓN 1987

PLATAFORMAS: 8 BITS

■ El primer juego de Mortadelo y Filemón no fue español, sino alemán: una aventura gráfica para los microordenadores de 8 bits del momento (más Atari y Amiga) que incluia todos los elementos esperables en un juego de la pareja: disfraces, alcantarillas, Bacterio e incluso el propio Ibáñez. Dificultad ridículamente elevada y curiosos y coloristas gráficos en dos dimensiones.



MORTADELO Y FILEMÓN: SAFARI CALLEJERO 1989

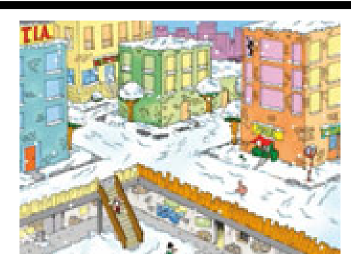
PLATAFORMAS: 8 BITS

■ El único juego (quitando los de móviles) que se ha ajustado a un estilo más plataformero fue esta secuela, ya programado en España. La primera mitad muestra a Filemón buscando unas gallinas radioactivas que tiene que llevar a Mortadelo, y la segunda a un Mortadelo camaleónico huyendo del Súper. Intrascendente pero lleno de detallazos gráficos para gozo de los fans.

LA MÁQUINA METEREOLOCA 1999

PLATAFORMA: PC

■ Pese a sus carencias, el éxito de *El Sulfato Atómico* fijó el estilo de los juegos de Mortadelo y Filemón casi de forma definitiva. Esta vez la programación corrió a cargo de VEGA Creaciones Multimedia y el juego se inspiró en *El Estropicio Metereológico*, de 1987. Visualmente el título está mucho más conseguido que el de Alcachofa Soft, llegando a reflejar con bastante pericia la atmósfera caótica y chiflada de los comics originales de Ibáñez.





EL SULFATO ATÓMICO 1997

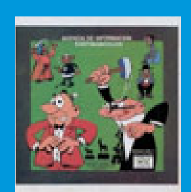
PLATAFORMAS: PC

■ Primera videoaventura de la pareja programada por Alcachofa Soft, aún muy endeble técnicamente e inspirada en una de las historias clásicas de Mortadelo y Filemón. El título se esfuerza por seguir a pies juntillas el argumento del álbum, y cuando lo consigue ofrece algún momento de humor memorable.



¡CORRA, JEFE, CORRAAAAA!

Las locas adaptaciones de dos merluzos de aúpa



Desde sus inicios, Mortadelo y Filemón se han revelado como personajes escurridizos para ser adaptados: su dinámico lenguaje y la expresividad extrema que Ibáñez le supo inyectar a sus criaturas los hace complicados de traducir a movimiento. Aún así, se ha intentado una y otra vez: muy llorados (y muy influyentes en los videojuegos) fueron los estupendos cortos de Estudios Vara realizados entre 1966 y 1971, de modesta factura pero resultados hilarantes gracias a un extraordinario trabajo de doblaje. Bastante peor fue la serie de televisión de BRB de 1995. Sobre las películas no nos extenderemos por ser de sobra conocidas por todos, tanto la polémica pero excelente versión Fesser de 2003 como la inferior secuela de Bardem de 2008. Esperamos con expectación el regreso de Fesser a la franquicia a finales de este año, esta vez en formato animado. Ah, y ojo a Crimen Imperfecto, adaptación apócrifa de los tebeos firmada por Fernando Fernán-Gómez en 1970.



UNA AVENTURA DE CINE 2000

PLATAFORMA: PC

Alcachofa Soft retoma el testigo del desarrollo de juegos de Mortadelo y Filemón con un sistema que se convertiría en habitual: dos juegos por separado que, instalados juntos, generan en el PC del jugador un tercer capítulo complementario. En este caso, *Dos Vaqueros Chapuceros* y *Terror, Espanto y Pavor*, que daban pie a una tercera aventura inspirada en *Parque Jurásico*. De factura técnica mucho más afinada, con un trabajo ya realmente interesante de ambientación y guión, recibió un lavado de cara en 2003, cuando se reeditó el pack completo bajo el título *Una Aventura de Cine*, con gráficos mejorados y nuevos diálogos, enfocados sobre todo a la búsqueda del mercado internacional.

MAMELUCOS A LA ROMANA 2002

PLATAFORMA: PC

La trama mafiosa que propició en *Balones y Patadones* una de las habituales desventuras mortadelianas en ambiente futbolístico, culmina aquí con el típico enfrentamiento con una banda de gangsters en la mismísima Roma. De nuevo se habilita el cooperativo online, con el que dos jugadores pueden hablar por zapatófono.

MORTADELO Y FILEMÓN 2005

PLATAFORMA: MÓVIL

En los tiempos pre-*smartphone* ya había un videojuego para móviles de Mortadelo y Filemón. Basado en la serie de animación de BRB que por entonces emitía Antena 3, volvía a los orígenes de los personajes en 8 bits, con una aventura de acción en la que había que combinar las habilidades de ambos personajes para abordar la misión de turno.



MORTADELO Y FILEMÓN CONTRA JIMMY EL CACHONDO 2014

PLATAFORMA: MÓVIL

El próximo videojuego será para plataformas móviles, y llegará en los últimos meses de este año, justo a la vez que su nueva aventura cinematográfica. ¿Y quién lo desarrollará? Pues está por ver, ya que ZetaCinema, en colaboración con 3D Wire, han convocado un concurso en el que escucharán las propuestas de cualquier desarrolladora independiente. Para saber más de este concursazo con premio incluido, no dudéis en dirigiros al mail **3dwire@3dwire.es** con el asunto "videojuego MyF".

OPERACIÓN MOSCÚ 2001

PLATAFORMA: PC

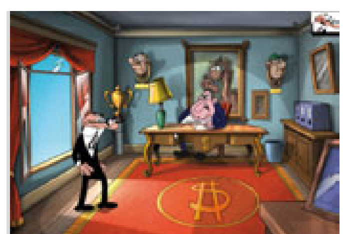
Nueva embestida de Alcachofa Soft, con un primer título que, junto a *El Escarabajo de Cleopatra*, desbloqueaba la conclusión de la aventura, titulada *La Secta Sexta*. En esta primera entrega los agentes viajan hasta Moscú, en una peripecia de tintes esotéricos, con artefactos mágicos y los dislates de costumbre.

EL ESCARABAJO DE CLEOPATRA 2001

PLATAFORMA: PC

Complemento de *Operación Moscú* (aunque puede disfrutarse de forma independiente) y que sigue llevando a los espías por todo el globo, en este caso a Egipto. Como curiosidad, y tal y como le sucedió al anterior, fue lanzado en idioma ruso, bajo el título genérico de *Agentes 008*.





BALONES Y PATADONES 2002

PLATAFORMA: PC

Una nueva entrega de las peripecias de Mortadelo y Filemón, acompañada esta vez de Mamelucos a la Romana, que combinadas generaban una tercera parte, La Banda de Corvino. Se permitía, por primera vez, el cooperativo entre dos jugadores vía online.



MISIÓN: SALVAR LA TIERRA 2008

PLATAFORMA: MÓVIL

De la secuela de la película de Fesser salió un juego para móviles que aprovechaba las posibilidades de dispositivos cada vez más potentes para ofrecer imágenes y personajes directamente extraídos del film. El juego, simplísimo: una serie de minijuegos tipo *Piedra, papel y tijera* que se completaban en apenas unos minutos.

ARMAFOLLÓN 2008

PLATAFORMA: MÓVIL

Los infatigables chicos de Gameloft fueron los responsables de un nuevo juego de móvil, último hasta la fecha, remotamente basado en la serie de dibujos animados de BRB. Recupera la mecánica de la primera incursión móvil, con las dos hienas alopécicas teniendo que turnarse para avanzar por fases de plataformeo e incluso liquidar a un final boss.



RETRO-RELIQUIAS

OBJETOS QUE VALEN SU PESO EN ORO

LOS VENERADOS ARCHIVOS de la historia del videojuego se han acabado convirtiendo en un paraíso para el coleccionista más encallecido. En una industria que adora publicar ediciones limitadas, contenido exclusivo y, en general, convertir en material vendible hasta el objeto más chirrigueresco, no es sorprendente que muchos de estos artilugios de características especiales hayan acabado teniendo precios desorbitados, algunos incluso más allá de las seis cifras por culpa de algunos usureros.

He aquí algunos de esos objetos: ítems que posiblemente no tienes y que, con toda probabilidad, no vas a poder permitirte en tu vida.



1990 NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS: GOLD EDITION

Año: 1990 Valor: 70.000 euros

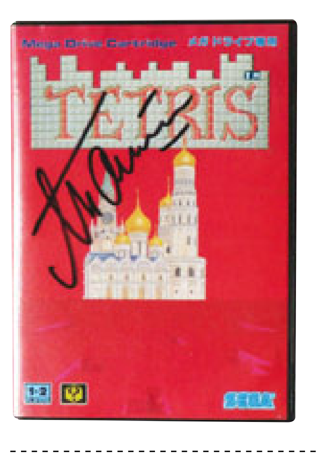
■ LOS CAMPEONATOS DEL mundo de Nintendo resultarán familiares a todos aquellos desgraciados que hayan padecido un visionado completo de la no demasiado épica *El Pequeño Mago*. En ellos (los reales), los competidores tenían que jugar contrarreloj a tres juegos de Nintendo, *Super Mario Bros.*, *Rad Racer* y *Tetris*. Esos tres juegos se incluyeron en noventa cartuchos grises que recibieron todos los concursantes, aunque la rareza son los dorados: 26 que se repartieron como premio en un concurso de la revista *Nintendo Power*. La competición solo se celebró en Estados Unidos y la última subasta llegó a los 100.000 dólares.



DONKEY KONG COUNTRY/ STARFOX: SUPER WEEKEND COMPETITION CARTRIDGES

Año: 1994 Valor: 800-1000 euros

■ SIMILARES A LOS cartuchos de los Nintendo World Championship. Estas versiones modificadas de *Donkey Kong Country* y *Starfox* se usaron en competiciones en Estados Unidos a mediados de los noventa. Se hicieron unos 2.500 para *Donkey Kong* y unos pocos menos para *Starfox*, y siguen siendo de los lanzamientos más raros para SNES. Aún así, el cartucho de competición más extraño es el Genesis Competition Cart de Megadrive (con *NBA Jam Tournament Edition* y *Judge Dredd*). Solo se conoce la existencia de un puñado de ellos.



TETRIS (MEGA DRIVE)

Año: 1989 Valor: 15.000 dólares

■ TETRIS ES POPULAR entre los coleccionistas por una serie de ports tan conocidos como difíciles de encontrar. Sin duda, la palma se la lleva la rarísima versión para Mega Drive desarrollada en Japón. Solo se produjeron diez copias que se sepa (después de una batalla legal que acabó con Nintendo reteniendo los derechos legales), una de las cuales, firmada por Alexey Pajitnov, fue subastada en eBay en 2011 por un millón de dólares. Sorpresa: el español que la puso se la comió con patatas. Vendido o no, sigue siendo el objeto más caro de esta lista.

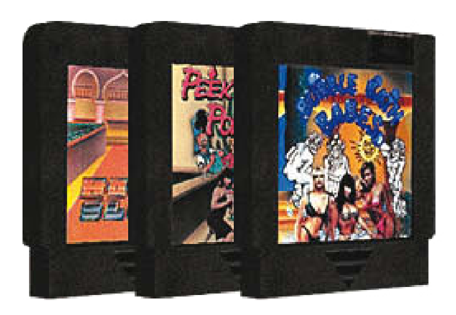
GAMMA-ATTACK

Año: 1983 Valor: 40.000 euros

■ UNO DE LOS videojuegos más raros jamás producidos: solo se publicaron un puñado de copias para Atari 2600. La única copia conocida apareció en eBay en venta directa por 500.000 dólares. Pero nadie la compró. Hoy día está valorada en unos 40.000 euros, lo que convierte a este cartucho en uno de los items de coleccionismo retro más valiosos, caros y extraños de la historia del medio.



Gamma-Attack es el único juego lanzado por Gammation (que se sepa).



HOT SLOTS/BUBBLE BATH BABES/PEEK-A-BOO POKER

Año: 1990/1991 Valor: 1000 euros por cartucho

■ UN MATERIAL TAN salaz como éste estaba lejos de recibir el famoso Seal of Approval dorado de Nintendo, y por eso Panesian distribuyó su trilogía de puzles eróticos para NES a través de pedidos por correo y videoclubs. Al estar empaquetados como cintas de VHS, muchos acabaron en los cubos de saldos, y la mayoría acabaron extraviándose, lo que hace que los cartuchos que sobrevivieron al despiste se hayan revalorizado tremendamente. Mucho más si incluyen su envase-VHS original.



AERO FIGHTERS 3

Año: 1995 Valor: 20.000 euros

■ LA VERSIÓN USA del pegatiros japonés *Sonic Wings 3*, que se creía que no había llegado al mercado de Neo Geo hasta que aparecieron algunas copias a manos de un ex-empleado de SNK en 2012. Un par se han vendido por cantidades de cinco cifras, aunque hay dudas acerca de la autenticidad de esas ventas, teniendo en cuenta lo avanzado que está el mercado del pirateo. Pero si es auténtico, este *Aero Fighters 3* podría ser uno de los videojuegos más raros del mundo.



■ Los más avispados se habrán dado cuenta de que esta es la Saturn original. La Pluto es más rectangular, parecida a un reproductor de VHS.

SEGA PLUTO

Año: Mediados de los noventa. Valor: 12.000 euros

■ UNA CONSOLA QUE nadie sabía que existía hasta el año pasado: una versión actualizada de la Sega Saturn, pero con un modem NetLink de serie. La consola nunca llegó a lanzarse comercialmente y solo se sabe de dos ejemplares en todo el mundo, uno de un ex-empleado de Sega y otro de un coleccionista con suerte que la compró por un dólar en un mercadillo doméstico. Éste intentó venderlo sin éxito por eBay (una oferta de 15.500 dólares acabó frustrándose) y no se sabe si el ejemplar ha sido vendido por otros canales.

SI TIENES UNO CON LA CAJA ORIGINAL, TIENES 400 EUROS DEL ALA.



■ Los juegos de Vectrex incluían hojas traslúcidas de color para compensar las limitaciones de la pantalla.

VECTREX

Año: 1982 Valor: 350 euros

■ UNO MÁS EN la larga lista de fracasos de hardware de la época que han quedado más o menos olvidados con el paso del tiempo. El sistema Vectrex intentaba llevar las recreativas (algunas de ellas) a los hogares con una pantalla perfecta para mostrar vectores. El paso del tiempo lo ha convertido en una golosina para coleccionistas, y si tienes uno con la caja original, tienes 400 euros del ala que, eso sí, si ajustas la inflación, no te da mucho beneficio desde el precio original de algo más de 200 euros (ahora, unos 500). Cuestiones económicas aparte, es un bicho encantador.



■ Dentro de la caja hay postales, juguetitos y, por supuesto, el juego.

FIRE EMBLEM: THRACIA 776 BOX SET

Año: 1999 Valor: 300 euros

■ LANZADO EN 1999, *Fire Emblem: Thracia 776* es la quinta entrega de la serie, tercera en aparecer en SNES. Pocos objetos de esta lista pueden presumir de ser tan monos y completos: esta caja se creó durante el cénit de la popularidad de *Fire Emblem* en Japón, y es un auténtico tesoro para los fans más fatales de la franquicia. Lleva peluches, mapas, posters y otros objetos variados de merchandinsing, y se ha convertido en uno de los ítems de todo el catálogo de Nintendo más deseados por los coleccionistas. Van apareciendo ejemplares en eBay de forma más o menos periódica, y el precio varía según el vendedor.

CAPCOM POWER SYSTEM CHANGER

Año: 1994 Valor: 650 euros

■ LA RESPUESTA DE Capcom a la Neo Geo AES, un intento de la compañía de llevar a los hogares su propio catálogo de recreativas. Este adaptador encajaba con las placas de arcade CPS-1 de Capcom e incluía un par de controladores, pero nunca despertó el menor interés entre los consumidores (debido principalmente a su elevadísimo precio y los ports de gran calidad que ya había en consolas mucho más asequibles) y fue ignorado por la propia Capcom un par de años después. Solo estuvo disponible un par de años, por lo que es relativamente extraño verlos aparecer en subastas. Cuando aparecen, eso sí, se cotizan a precios absolutamente prohibitivos.



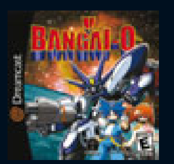
ATARI JAGUAR VR HEADSET

Año: 1996 Valor: 12.000 euros

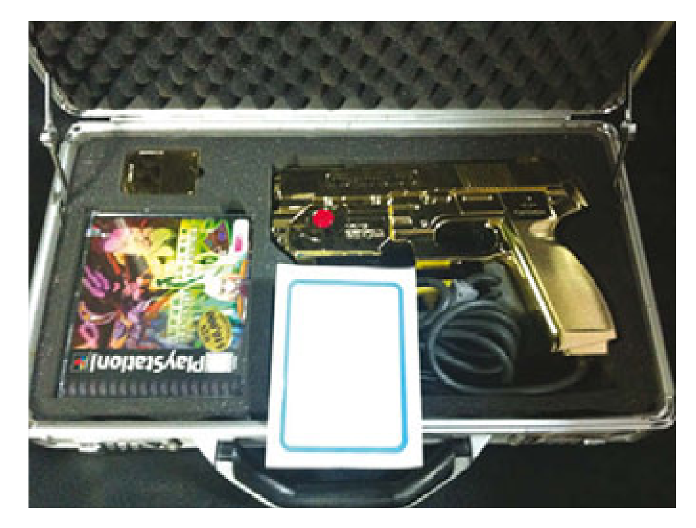
■ LA ATARI JAGUAR no andaba escasa de periféricos condenados al fracaso, pero el más famoso fue este casco de realidad virtual que la compañía creó como prototipo. Se cree que la mayoría fueron destruidos después de la fusión de Atari con JTS en 1996, pero un par funcionales han ido apareciendo a lo largo de los años, convirtiéndose en uno de los periféricos más sexys e inútiles de la historia (con el permiso del vibrador de *Rez*)

BANGAI-O: PRIZE EDITION

Año: 1999 Valor: 1000 euros



■ LAS EDICIONES ESPECIALES de los shooters japoneses suelen alcanzar precios muy considerables en las subastas, pero destaca entre todos por su rareza la *Prize Edition* del formidable *Bangai-O* de Treasure, que se repartió entre exactamente cinco personas como premio en una competición. A diferencia de otros juegos similares, creados en exclusiva por los desarrolladores para determinados torneos, la única diferencia de este juego con el normal está en la caja; concretamente, en una pegatina que cataloga el juego como premio en la competición.



ELEMENTAL GEARBOLT: MALETA DE ASESINO

Año: 1998 Valor: 13.000 euros

■ UNA CURIOSIDAD DE los buenos tiempos en los que a los visitantes del E3 les costaba cargar con todo lo que regalaban. Esta edición limitada de *Elemental Gearbolt* (solo se produjeron cuarenta) incluye el juego, una GunCon dorada y una tarjeta de memoria también dorada. No se han visto muchos en subastas y el último llegó a 20.00 euros antes de que el vendedor se rajara.

■ El concepto del mando de *Steel Battalion* es demencial, pero a su estrafalaria manera, tiene todo el sentido del mundo.



STEEL BATTALION CON MANDO

Año: 2002 Valor: 200 euros

■ UNO DE LOS controladores más tróspidos de todos los tiempos. El inmenso mando de *Steel Battalion* tiene cerca de cuarenta botones (parece que la veintena del pad de Xbox no eran suficientes) y está diseñado para replicar la complejidad del control de un mecha. La tirada original se agotó rápidamente, y se relanzó con botones azules para distinguirlos de los originales.



UN HALLAZGO MONSTRUOSO

Hablamos con el entusiasta retro y ávido coleccionista Richard Lloyd

¿Cómo llegaste a conseguir la segunda copia existente de *Parody World: Monster Party*?
Básicamente, soy aficionado a vender juegos retro japoneses en eBay, lo suelo hacer en mis ratos libres. En lo que respecta a ese segundo cartucho, tuve mucha, mucha suerte. Compré un lote en Yahoo Japan y en el fondo de la caja estaba este cartucho que no había visto en mi vida. Era el prototipo de *Monster Party*.

La caja estuvo en mi habitación, que por entonces era compartida. Los cartuchos de arriba del montón estaban estropeados, claramente habían estado almacenados mucho tiempo. Después de investigar me di cuenta de que había descubierto una joya, y empecé a recibir consejos acerca de qué hacer con ella.

¿Por qué es tan raro?
Porque es un prototipo de un juego inédito japonés. Aunque *Monster Party* fue lanzado en EE.UU, la versión japonesa fue cancelada. Nadie sabe por qué, podría haber sido por problemas de copyright diversos, ya que el juego incluye parodias de películas y personajes famosos. No estoy seguro de qué pasó con los desarrolladores originales, Shinsei. Aparte del cartucho que vendí, solo se conoce de la existencia de otro ejemplar. Se vendió en las subastas de Yahoo por 483.000 yenes (alrededor de 3.400 euros), mucho más de lo que saqué yo con el mío. Al parecer, el dueño del cartucho dijo que nunca compartiría los secretos de ese cartucho... y eso hizo que se dispararan los precios. Al menos eso supongo.

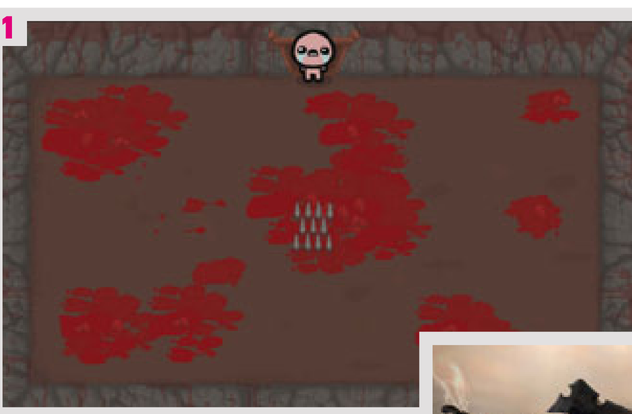
¿Qué planeas hacer con el juego antes de enviarlo a su nuevo dueño?
Pensé en copiarlo para conservarlo de algún modo, pero no tengo ni el equipo ni los conocimientos (por no decir que no estoy seguro de que legalmente esté permitido). El nuevo dueño ha pagado ya, y se lo mandaré a Estados Unidos este fin de semana.

¿Qué es lo que más te gusta de coleccionar objetos raros relacionados con los videojuegos?
Creo que tu pregunta se responde sola: esos artículos son raros, solo un puñado de personas han tenido la oportunidad de poseerlos y jugar con ellos. Para algunos ese es el atractivo, para otros posiblemente se trata de una inversión. En cuanto a mi posición, no estoy seguro. Creo que los juegos son divertidos, pero no me atrae la presión de poseer uno tan valioso.

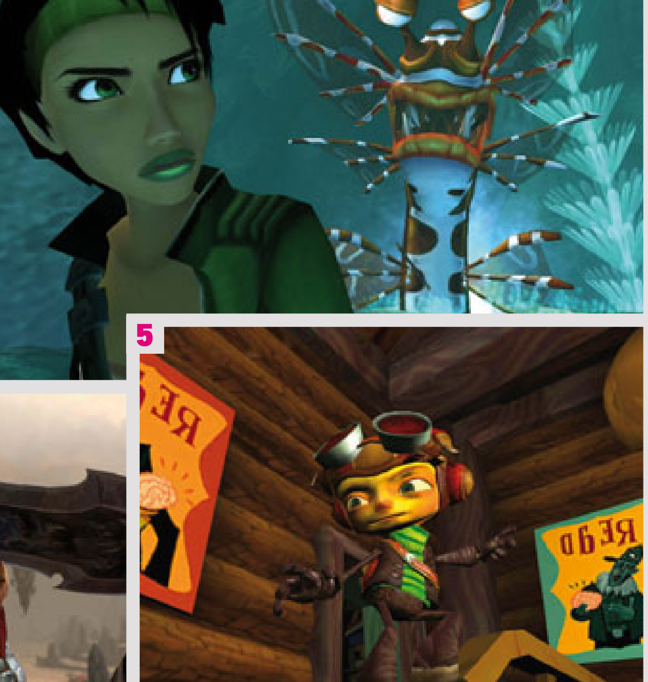
ESENCIALES

10 'ZELDAS' QUE NO SON 'ZELDAS'

La saga de Nintendo prescindió de los numeritos del rol y del énfasis en las castañas de los juegos de acción para inscribir su propio género total. Llamadlo aventura de exploración, si queréis. A continuación, un listado que incluye plagios pochos, versiones de pesadilla e incluso un par de títulos que superan al referente nintendero, a su manera.



1



3

5

2



4

The Binding of Isaac
Plataformas: PC, Vita, PS3

1 El Zelda original se trataba de ser un niño y perderse, de explorar y fascinarse, de inventar una aventura al poner un pie en una cueva o en un bosque. Todo desde una óptica infantil, hasta el punto de que habríamos aceptado que nos dijesen explícitamente que se trata de un título autobiográfico sobre la infancia de Miyamoto. Ahora, si Miyamoto fuese el hijo de una tarada cristofriki, si descubriese tras una vida de maltrato que en el sótano se esconde la historia de su familia, el resultado sería *The Binding of Isaac*: aterrador, impredecible y más Zelda que todo lo que se ha parido desde principios de los 90.

Okami
Plataformas: PS2, Wii, PS3

2 Si Nintendo no funcionase como un clan ninja (seguimos diciendo que lo de Gunpei Yokoi no fue un accidente), habrían fichado a la gente de Clover antes de que fuesen Platinum. Según salían por la puerta de Capcom con la cabeza bien alta, tras haber parido *God Hand* y *Okami*. Este último, en especial, demuestra que Kamiya entiende mejor la franquicia de *Zelda* que la propia Nintendo. Es *Twilight Princess* bien hecho: tiene mecánicas innovadoras, una estética para morir de stendhalazo y, lo más importante, un sentido de la maravilla que apabulla a cada paso por su Japón mitológico.

Beyond Good & Evil
Plataformas: PC, PS2, GC

3 Ubisoft intenta, cada cierto tiempo, ofrecer una franquicia con cierta belleza estética, jugabilidad medida y que apueste por la diferencia como fórmula para el taquillazo jugable. Uno de sus últimos intentos (este mes presentan otro: Child of Light) fue esta maravilla de Michel Ancel: una estética influida por el universo Miyazaki, protagonizado por una periodista, y que se permitía la reflexión sociopolítica y la personalidad arrolladora. ¿Y qué pasó? Que no vendió nada, a pesar de que el propio Guillemot apostaba fuerte por el asunto. Y por eso tenemos un *Assassin's Creed* al año.

Darksiders
Plataformas: PC, PS3, 360

4 "¿Sabéis lo que le falta a Zelda?", preguntaba alguien de THQ en una de sus habituales reuniones con drogas duras y monos vestidos de ejecutivo (siempre imaginamos así a la editora, dejadnos soñar). "¡Rob Liefeld de director de arte!", contestó otro. "Casi: hemos contratado a Joe Madureira para que traiga su arte GENIAL! a un Zelda del Apocalipsis. Nada de niños, nada de princesas: ¡demonios, calaveras, melenas de speed metal al viento!". Es decir, pagar a alguien para que te haga un Zelda con los elementos de una licencia que pagas aparte: la de *Warhammer*. Oh, THQ, te queríamos loca del matojo como eras.

Psychonauts
Plataformas: PS2, PC

5 Cuando se nos echa en cara nuestra pasión por los juegos "de culto" señalando obras maestras como Psychonauts, nuestra reacción habitual pasa por enarcar una ceja por encima de la montura de nuestras gafas de pasta y seguir jugando. Pero, en realidad, lo que nos apetece es coger a Tim Schafer, a todo él, con su perilla y su sonrisa de niño, y usarle como nudillera para propinar una paliza al infractor: en un mundo con criterio, *Psychonauts* no sería de culto y Double Fine nadaría en billetes por los millones de copias vendidas, en vez de arrastrarse por los Kickstarter.



Alundra
Plataforma: PSX

6 Cuando Matrix Software, un puñado de ex Climax Entertainment (un estudio japonés de videojuegos, aunque tenga nombre de productora porno danesa) decidió preparar su debut para PSX, tiraron por la vía de en medio: *Alundra* es el heredero gótico, torturado y sin licencia de *Landstalker*, a su vez uno de los Zeldas pochos de Sega Genesis. También introduce elementos inéditos hasta ahora en la franquicia a la que copia, incluyendo la capacidad de meterse en los sueños de la gente.

Legacy of Kain: Soul Reaver
Plataforma: PSX

7 En uno de nuestros cortocircuitos mentales habituales, comparábamos al nuevo *Tomb Raider* con el espíritu *Zelda*, pero nos equivocábamos de referente: se puede trazar una línea recta entre *Soul Reaver*, también de Crystal Dynamics, y lo último de Lara Croft. Con la diferencia de que el ancestro le saca unos cuantos cuerpos, empezando por uno de los protagonistas más carismáticos de todos los tiempos (un vampiro espectral embozado) y siguiendo por una exploración con tintes de *Metroidvania* 3D.

Mystical Ninja Starring Goemon
Plataformas: N64

8 *¡¡A por ellos, Goemon!! El Neo-Shogunato de la Montaña Melocotonera*. Si no es uno de los mejores títulos para un juego (o para un capítulo de anime histriónico), nos comemos la N64 de Pikachu. El debut de Goemon en la consola a contracorriente de Nintendo ofrecía viajes por Japón, alienígenas samurai, y una plantilla de personajes chiflados para convertir la saga en lo que *Parodius* fue durante años a los matamarcianos: un estupendo juego de un género venerable bajo toneladas de humor absurdo. Si tan solo no hubiese coincidido en el tiempo con *Ocarina of Time*...

Outcast
Plataformas: PC

9 Estamos un poco de bajona porque los creadores francobelgas del original no han conseguido un Kickstarter (quizá demasiado ambicioso) para rehacer esta joya. *Outcast* es uno de los juegos más raros y belllos del PC finisecular, un *Zelda* digno del *Metal Hurlant* y las veleidades ci-fi de la BD de décadas precedentes: lo más parecido en el mundo a un tebeo de Moebius hecho videojuego. Está tirado de precio en GOG y deberíais jugarlo *todos*. O mejor, echar un ojo al próximo Kickstarter de sus creadores, esa gente que se dejó los ahorros para recuperar la licencia.

Soleil
Plataformas: MegaDrive

10 *Shin Soseiki Ragnacënty*, o *Soleil* para los amigos PAL, es uno de los clones segueros más desvergonzados de los 16-bit. Nextech, un estudio capaz de lo malo y lo peor a lo largo de las décadas fusiló tranquilamente toda la estética y la mecánica de *A Link to the Past* ["el mejor Zelda de todos los tiempos!" -Sánchez] para este anarroseo descontrolado. La única novedad consistía en cambiar la caja de herramientas de Link por un minizoológico de mascotas que hacían las veces de objetos. Oh, y moviéndote entre niveles con un mapita indigno del concepto mundo de los *Zelda*.

La trastienda

TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA





RELOJES METAL GEAR SOLID WIRED

FABRICANTE: **Seiko** PRECIO: **499,99 $ (363,50 €)**

SI ERES DE LOS QUE PIENSAN que *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* tiene una gran relación calidad-precio gracias a la posibilidad de volver a jugarlo para machacar tus propios récords, a lo mejor quieres ir un poco más allá y hacerte con un reloj Wired. Con una fabricación impecable y una magnífica presentación, es el fruto de un proyecto conjunto de Kojima Productions y Seiko, y ha sido diseñado por uno de los artistas consolidados de *Metal Gear Solid*, Yoji Shinkawa. Se incluye en ediciones especiales del juego (aunque también se vende por separado), y tan solo se han fabricado 1.300 unidades numeradas. En la subesfera del segundero lleva una pegatina de una calavera que también aparece en la tapa de la caja junto con otra de *Metal Gear Solid V*, a lo que hay que añadir sutiles guiños a la saga *Metal Gear* (el gran 'ZERO' en el índice de las doce es nuestra referencia favorita a *Ground Zeroes*).

El reloj cuenta con una subesfera de 24 horas y tres botones/diales con los que se controlar individualmente cada una de las esferas más pequeñas y, como cabía esperar por su precio, es un modelo bonito y muy bien hecho que combina el color negro con detalles en dorado. En la fotografía superior izquierda puedes ver el modelo del primer aniversario de *Rising*, otro producto Wired para conmemorar el lanzamiento del último juego de Kojima, *Metal Gear Rising: Revengeance*. El reloj *Rising* es notablemente más angular y su estilo digital contrasta con el más clásico del *Ground Zeroes*, pero estamos seguros de que los fans de *Metal Gear* no tendrán problemas para elegir el que más se adapte a sus preferencias.

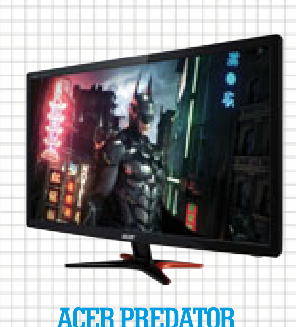
MICROSOFT ALL-IN-ONE MEDIA KEYBOARD

FABRICANTE: **MICROSOFT HARDWARE** PRECIO: **39,95 €**

LA COMPAÑÍA nos propone un útil teclado compatible con PC, tabletas, consolas y Smart TV con USB HID. Entre otras cosas, esto permite acceder a películas, música, fotografías y webs de tu ordenador, a través de un televisor y sin moverte del sofá. Esto es posible gracias a las teclas de acceso directo personalizables y a su panel multitáctil integrado, con el que podrás moverte por los menús, arrastrar contenidos y hacer zoom de forma sencilla e intuitiva. El All-in-One Media Keyboard también incluye controles de volumen y es compatible con Windows 7 y 8, Mac OS X 10.7-10.9 y Android 4.03, 4.12 y 4.2.



NO TE LOS PIERDAS



ACER PREDATOR GN246HL

Especialmente pensado para juegos, es el primer monitor LED de 24 pulgadas compatible con la tecnología NVIDIA 3D LIGHTBOOST, a lo que hay que añadir una frecuencia de 144Hz y un tiempo de respuesta de tan solo 1 ms. 299 €



JABÓN CARTUCHO PARA GAME BOY

El merchandising para juegos no tiene fin, y prueba de ello son estos cartuchos de Game Boy hechos de jabón. Si alguien nos hubiera dicho cuando salieron que al cabo de los años podríamos asearnos con ellos le habríamos tomado por loco. Disponibles con varios diseños en Firebox 11,09 €



ASSASSIN'S CREED ABSTERGO 4-IN-1 PEN

Puntero láser, stylus para pantallas táctiles, linterna LED y, por supuesto, bolígrafo. Así es este curioso gadget que lleva además el logotipo de la corporación Abstergo. Gamerabilia 17,99 £ (22,07 €)

HAUPPAUGE HD PVR, TAMBIÉN PARA PS4

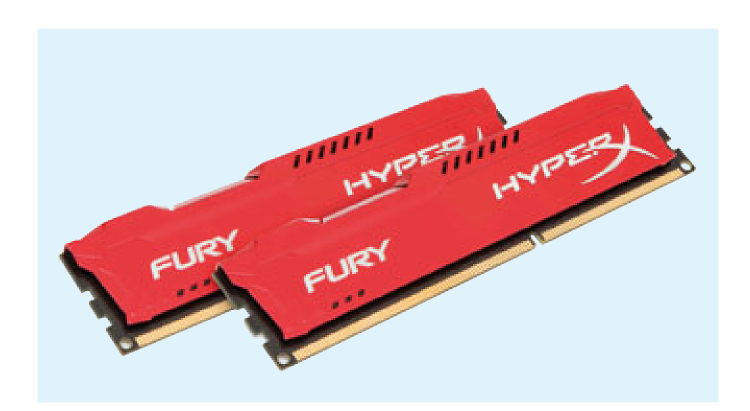
FABRICANTE: **HAUPPAUGE** PRECIO: **129,99 €**

BUENAS NOTICIAS para los aficionados a grabar sus partidas. Desde la versión 1.70 del firmware de la PS4, toda la gama de capturadoras de juegos de alta definición Hauppauge HD PVR, que incluye los modelos Rocket (en la fotografía), HD PVR 2 y HD PVR 2 Gaming Edition Plus, soporta grabación y streaming con la PS4 sin limitación alguna (hasta ahora el máximo era de 5 minutos). Además, todos los grabadores de Hauppauge se pueden utilizar con la Xbox One, la PS3 original, la Xbox 360 y también PC, por lo que ya no hay excusa para no grabar tus partidas más memorables en las plataformas mencionadas.



KINGSTON HYPERX FURY RED

FABRICANTE: **KINGSTON** PRECIO: **58,39 € (KIT 16 GB)**



LA GAMA FURY de módulos de memoria HyperX de Kingston está pensada para rendir al máximo con los juegos, ya que reconoce de forma automática la plataforma anfitriona y realiza automáticamente overclocking a la frecuencia más alta (hasta un máximo de 1866 MHz), lo que te aporta toda la potencia que necesitas en tus partidas. Disponibles en negro, azul y rojo y, por primera vez en la línea HyperX, también en blanco, se comercializan con capacidades de 4, 8 y 16 GB.

SB PLAY! 2

FABRICANTE: **CREATIVE** PRECIO: **24,99 €**

LA SOUND BLASTER PLAY! 2 es una tarjeta de sonido externa USB 3.0 que soporta todo tipo de cascos analógicos. Pensada para quienes quieran disfrutar de sonido de calidad en cualquier parte y compatible con PC y Mac, incorpora conexiones de audio y de micrófono compartidas e incluye un adaptador por si tienes las tomas de audio y micrófono por separado. El sistema SBX Pro Studio dota a la tarjeta de tecnologías como sonido 3D Surround Virtual (incluso con fuentes estéreo); SBX Crystalizer, que mejora el rango dinámico del audio comprimido para ofrecer un sonido más realista; SBX Bass, que amplía las frecuencias bajas; Dialog Plus, para mejorar la claridad de los diálogos en películas, condiciones; y Smart Volume, un sistema inteligente de ganancia de audio y atenuación que evita los molestos cambios de volumen. Mención aparte merece la tecnología Scout Mode, que permite percibir el ruido que producen nuestros enemigos antes.



Juegos y moda

LOS PROTAGONISTAS DE LOS JUEGOS TAMBIÉN QUIEREN IR A LA ÚLTIMA CON LAS NOVEDADES DE LA COLECCIÓN ADIDAS NEO LABEL PRIMAVERA/VERANO 2014 >>



V RACER NYLON

>> Colores atrevidos y diseño modernizado y casual. Si las ve Mario no se sube a su kart sin ellas. 55 €

RUNEO ZETROC

>> Un modelo clásico de perfil bajo con corte de nylon y nobuk, las preferidas del simpático Kirby. 50 €

Álvaro Morata
El futbolista del Real Madrid ha sido el elegido para presentar las novedades de la marca adidas Neo Label, que cuenta con embajadores en todo el mundo. Entre ellos, hay deportistas y artistas de la talla de Justin Bieber y Selena Gomez.

CITY RACER

>> Gran confort y amortiguación, con estas sí que no se le escapa el Espantapájaros a Batman. 60 €

DERBY SET

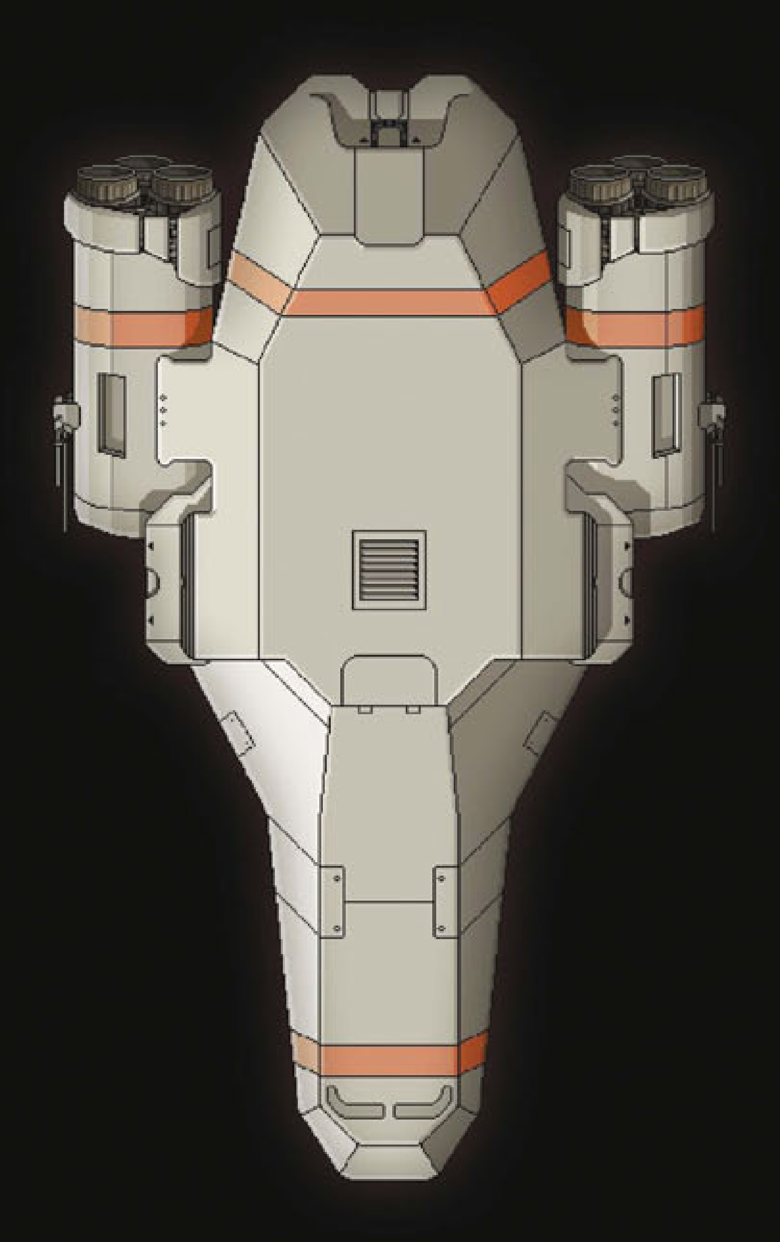
>> Su aspecto, algo más técnico, las hace ideales para los personajes de Kinnect Sports Rivals. 65 €

VLNEO COURT

>> Sencillas, asequibles y cómodas, el toque perfecto para personalizar tu héroe de WildStar. 45 €

EL CIERRE

por Bruno Louviers



Mis tres juegos infinitos

→ Los que me llevaría a una isla desierta

Existe algo maravilloso en estos videojuegos que están generados de forma aleatoria, y es que siempre te van a sorprender, lo creas tú o no. *Spelunky* es uno de ellos. Cuando menos te lo esperas, zas, te confías, rompes un jarrón en el que hay una serpiente, te pica, te caes en unos pinchos y mueres. Y lo bien que fueras, los objetos que te hubieran salido y cualquier otra cosa que creyeras que te iba a salvar de morir no ha servido de nada. Lo mismo pasa en *FTL*: tu estrategia de drones y arma iónica parece genial hasta que aparece una nave con dos lanzacohetes, tres escudos y un dron antidrones. Pierdes toda la vida y ni esa tripulación tan abundante ni esos 150 puntos de scrap sirven de nada. ¿Sabéis qué otro juego hace algo por el estilo? *The Binding of Isaac*. Este juego tan profano y 'prochoice' como adictivo te tumba en un momento con una decisión equivocada, una mala sala o un movimiento demasiado arriesgado. Juntos, estos tres pequeños juegos independientes forman lo que yo llamo La Trinidad del Infinito: son juegos que pueden durarte toda una vida porque nunca se vuelven repetitivos y siempre existe algo que te pillará desprevenido.





GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **ESTHER TAPIA**
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO TOLEDANO VARGAS, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ENRIQUETA MONTOLIU**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.
C/Orduña, 3, 28034 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo
Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37
50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com;* **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr;* **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl;* **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk;* **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net;* **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com;* **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com;* **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr;* **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com;* **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com;* **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com:* **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



ISSN 1478-5889



SEE YOU NEXT MISSION

TU PORCENTAJE DE LECTURA DE GAMES™ ES



TE ESPERAMOS DE VUELTA EN JUNIO